

獨家授權國際中文版



亞克傳承III

原譯：妖精戰士

精緻完全攻略本

Arc The Lad III

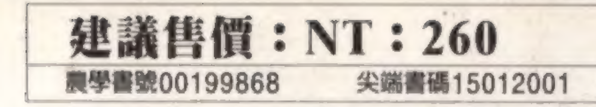
アークザラッドIII



◆完全攻略一
全篇102個任務攻略方法完全收錄
所有道具武器資料完整提供
中心劇情完全表白，讓你了解劇中人物心路歷程

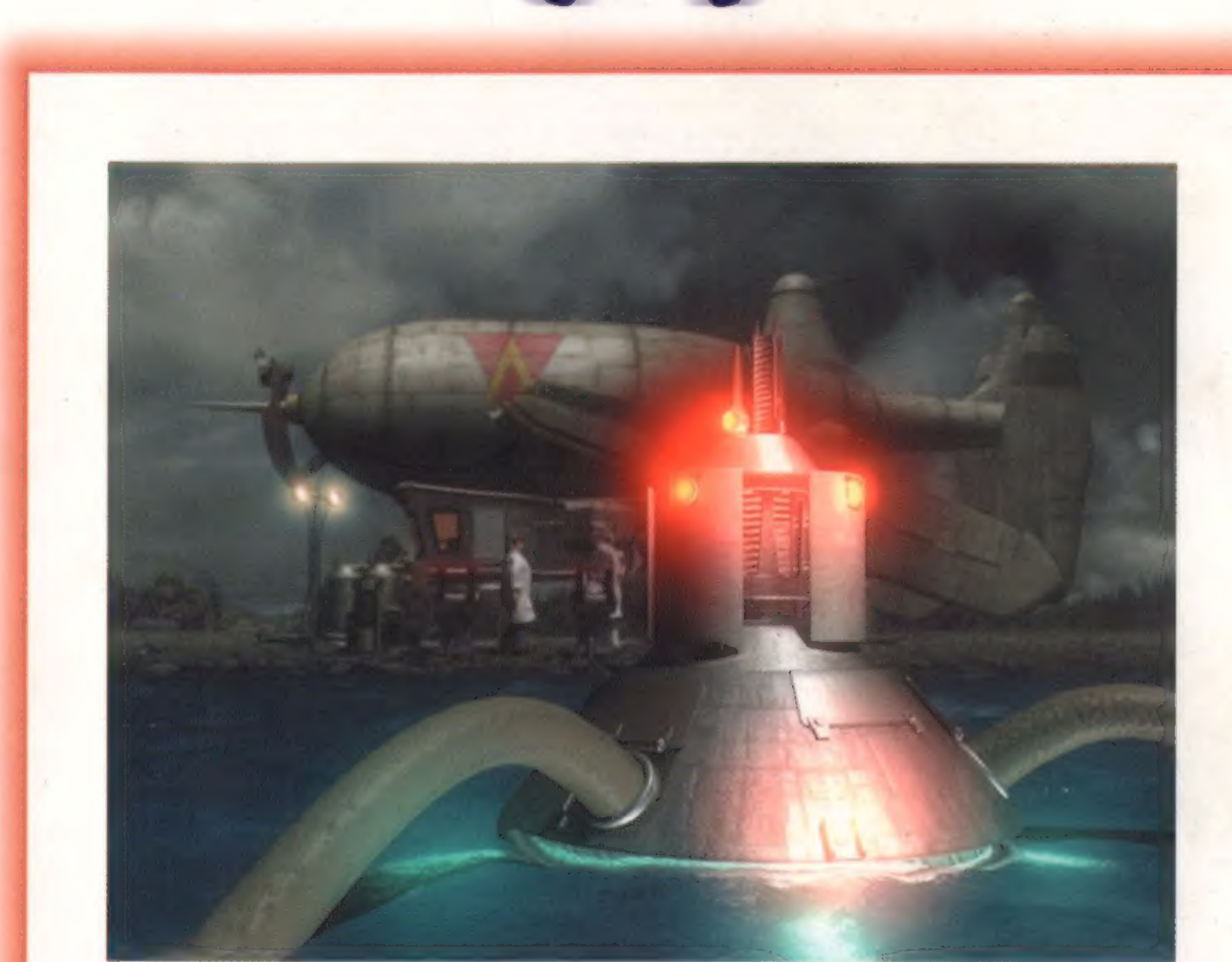
◆附加攻略一
告訴你如何拿到隱藏角色
22個迷宮地圖詳細提供

建議售價：NT：260
ISBN 957-10-2113-X









日本軟體廠商
直接支援
因爲有用心 所以有信心

尖端出版
Sharp Point Publishing Co. Ltd

精緻攻略系列 001 PlayStation 亞克傳承Ⅲ 精緻完全攻略本 尖端出版



獨家授權國際中文版!

亞克傳承Ⅲ

原譯：妖精戰士
精緻完全攻略本







◆完全攻略一
全篇102個任務攻略方法完全收錄
所有道具武器資料完整提供
中心劇情完全表白，讓你了解劇中人物心路歷程

◆附加攻略一
告訴你如何拿到隱藏角色
22個迷宮地圖詳細提供



建議售價：NT：260
農學書號00199868　尖端書碼15012001
ISBN 957-10-2113-X
00260
9 789571 021133

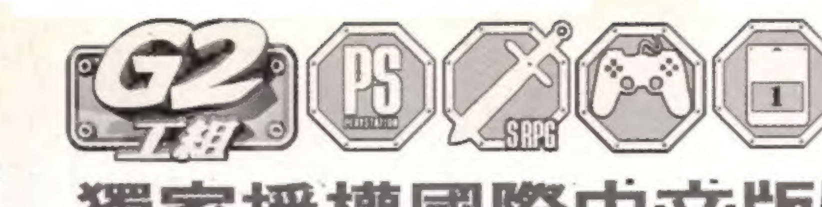




日本軟體廠商
直接支援
因為有用心　所以有信心

尖端出版
Sharp Point Publishing Co. Ltd

G2工組 精緻攻略系列 001 PlayStation
亞克傳承Ⅲ 精緻完全攻略本
尖端出版





獨家授權國際中文版!

亞克傳承Ⅲ

原譯：妖精戰士
精緻完全攻略本

Arc The Lad III

序

在大災難之後的日子，人們從殘破的廢墟中站了起來，重建自己的家園。在這樣的背景之下，我們可以從阿力克的故事中看到人生的悲、歡、喜、怒，也可以看到在災後的人們如何去看待他們身處的世界，我們希望玩家可以去用心感受阿力克這群冒險少年們的心境。也希望在集集大震災中的人們也可以重新再站起來．．．



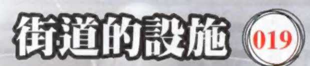


亞克傳承III

CONTENTS

CONTENTS

精緻攻略本



地圖

WORLD OF ARC THE LAD





④ジハータ
③北スラート
②エテル島

▶詳細地圖

WORLD OF ARC THE LAD



② エテル島

- ❽ イティオ
- ❾ ルカエ川岸
- ❿ トーデ橋
- ⓫ キスカ濕原
- ⓬ 瀧の洞窟
- ⓭ モルモ草原
- ⓮ サシャ村

④ジハータ

- ㉟ ジハータ港
- ㊱ ルーサ
- ㊲ ペイサス
- ㊳ エルボ岬
- ㊴ ロマストル大河
- ㊵ ロマ湖畔
- ㊶ ラマダ寺
- ㊷ 冰の迴廊





①ラグナーク

⑮ フェラトゥ
⑯ 白骨の森
⑰ みどろ沼
⑱ アカデミー本部
⑲ 干上がった湖底



⑦パルテ

㉘ ディガータ荒野
㉙ ダータネル海岸
㉚ パルトス
㉛ 山奥の家
㉜ カリオテ洞窟
㉝ パルテ沙漠
㉞ アカデミー秘密支部
51 トラーカの廢墟



③北スラート

❶ 墜落跡の抜け道
❷ ギスレム
❸ ジャンク山
❹ サビ荒地
❺ 協會集落
❻ 火山洞
❼ ガレキの滝

詳細地圖

WORLD OF ARC THE LAD



⑥フォレスタモール

- 43 リノ
- 44 ノアリスの森
- 45 コレリア街道
- 46 ベルニカ
- 47 大地の傷跡
- 48 アストーニ橋
- 49 シスターリーザの牧場
- 50 カルカド山脈

⑤南スラート

- 20 クタオの迷宮
- 21 ドンゲル岬
- 22 地獄ヶ原
- 23 南の桟橋
- 24 パンディラ
- 25 テスタ
- 26 墜落跡の抜け道
- 27 巨大戦艦




基本操作入手

村莊／迷宮移動方式

▶搖桿的使用方法

USE OF CONTROLLER

ON THE FIELD

在原野的時候



※搖桿
使用方法和模擬控制器一樣

NOTICE！ ※震動機能的ON/OFF可以利用「OPTION」的「震動（バイブレーション）」來切換。

戰鬥操作方式

搖桿的使用方法

USE OF CONTROLLER

ON THE FIELD 戰鬥的時候



※搖桿
使用方法和模擬控制器一樣

NOTICE !

※震動機能的ON/OFF可以利用「OPTION」的「震動（バイブレーション）」來切換。

開始遊戲的方法
HOW TO START THE GAME

NEW GAME
新遊戲

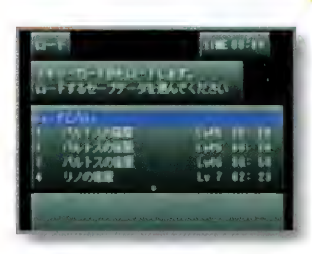
要開啟新遊戲的時候，選擇「NEW GAME」。在標題畫面中選擇「NEW GAME」並且按下○鈕，然後再選擇「GAME START」的話 ，就可以開始遊戲了。



CONVERT
轉換

在進行轉換後，就可以將在『亞克傳承Ⅱ』中所記錄的資料拿到『亞克傳承Ⅲ』裡面來玩。如果要以轉換之後的資料來玩的話，就必須開啟新遊戲。

指令設定
OPTION SET UP



CONTINUE
接關

讀取記錄的資料。在標題畫面中選擇「CONTINUE」，畫面就會顯示出記錄資料的一覽表，選擇想要讀取的記錄再按下○鈕之後，就可以開始遊戲。



OPTION
指令設定

在標題畫面中選擇「OPTION」的話，就可以更改遊戲設定。玩家可以利用「バイブレーション」來開啟或關閉模擬控制器的震動機能。利用「サウンド（音效）」變更音效的開關、利用「メッセージ（訊息）」變更訊息的速度。除此之外，還可以調整移動速度以及戰鬥中的音效。

選單指令的解說

THE COMMANDS

◆ 地圖指令視窗的解說 ◆

按□鈕的話，就可以叫出地圖指令的視窗。透過此視窗，玩家可以檢視目前主角及同伴的狀態和各種狀況。遊戲中大部分的指示都是利用此處的指令來進行。有關各項指令的詳細解說，請參考下面的說明。



ITEMS
道具

若是想使用主角或同伴目前所持有的道具，就可以使用這項指令。也可以利用「傳送（送る）」轉送到旅館。

CARDS
怪物卡片（モンスターカード）

這項指令只有在能夠使用怪物卡片的角色存在時才會顯示出來。也可以看一覽表及傳送卡片。

RECOVERY
回復

使用特殊的能力來回復角色們的HP值。不過，這只有特定的角色才能夠使用。

STATUS
狀態

可以確認主角及同伴們目前的身體狀態。如果想確認下一位角色時，只要按方向鈕的左右即可。

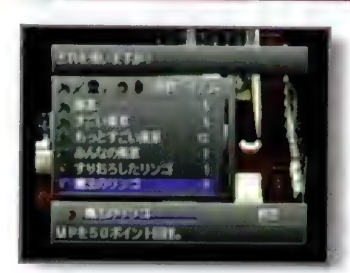
WEAPON and ARMOUR
裝備

可以變更主角及同伴們目前所裝備的武器和防具。依據角色的不同，有些裝備是無法變更的。

JOB TO DO
目前的工作

顯示目前正在執行的事務所工作。若想確認工作內容的時候，便可以使用這項指令。

道具 ITEMS



「使用（使う）」與「傳送（送る）」

在地圖指令視窗中，選擇道具指令並選擇「使用」的話，畫面就會出現道具的選項畫面。玩家可以利用方向鈕的左右，來選擇想使用的道具項目。選擇想使用的項目後再按按鈕的話，就會顯示出道具一覽表。之後選擇想使用的道具並且決定，然後選擇要讓哪位角色使用並按下〇鈕。選擇「傳送」的話，就可以將選擇的道具傳送到旅館。被傳送的道具會被放在旅館保管。

消耗道具

有可以回復HP・MP值的藥草、可以解除麻痺等特殊狀態的解藥…等。只要使用的話就會消耗掉。

武器

可以確認主角及同伴們的武器。玩家可以檢視武器的種類、數量以及該項武器的解說。

防具

可以確認主角及同伴們的防具。玩家可以檢視防具的種類、數量以及該項防具的解說。

裝飾物（アクセサリー）

可以確認主角及同伴們的裝飾物。玩家可以檢視裝飾物的種類、數量以及解說。

合成道具

在合成武器或道具時使用的指令。可在道具協會、武器協會等地方合成道具時使用。

劇情道具（シナリオアイテム）

在劇情進展時所必備的道具。利用這項指令，可以確認道具的內容。

回復 RECOVERY

關於回復

能夠使用特殊能力「キュア」的角色，就可以幫助隊伍進行回復。能否使用キュア，可以用右下角的畫面來確認。使用キュア的話，就會消費MP。回復在戰鬥以外的任何地方都可以使用。

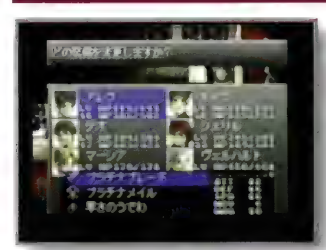


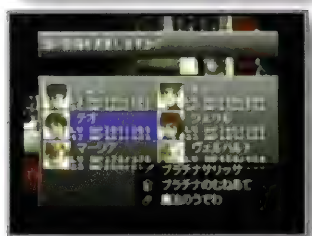
使用回復的方法

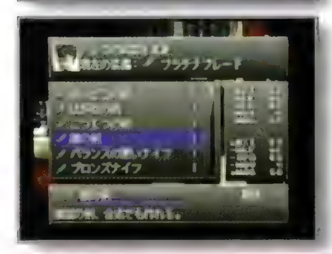
首先選擇能夠使用キュア的角色，之後再按下〇鈕，右下的畫面就會顯示出角色，然後再選擇想要回復的角色並按下〇鈕即可。這樣一來，被選擇的角色就會回復，而使用回復的角色就會消耗MP。



裝備 WEAPON and ARMOUR







關於裝備

要變更主角及同伴的裝備。選擇個人指令視窗的「裝備」，這時畫面的右下方就會顯示出角色目前裝備的武器、防具、裝飾物的種類和數值。然後選擇想要裝備的角色即可。

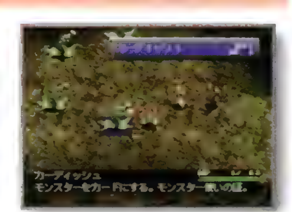
選擇角色之後，右下方的視窗會移動到中央，畫面上會顯示出角色目前裝備的武器、防具、裝飾物的詳細資料。角色一定要裝備武器，不過，卻不一定非得裝備防具或是裝飾物。

畫面會顯示出目前持有的武器、防具、裝飾物的一覽表。選擇想要變更的裝備再按下○鈕，玩家可利用右方的視窗來確認變更後裝備品的狀態。

モンスターカード MONSTER CARD

什麼是モンスターカード

在戰鬥中使用特殊能力「カーディッシュ」就可以將怪物封在卡片之中。因此，被封住的怪物就會變成モンスターカード，而在戰鬥中就可以使用「アタッカード」。另外，モンスターカード可以進行交換、也可以進行儲存。但依怪物的種類不同，也有無法變成モンスターカード的怪物。



モンスターカード的管理

在地圖指令視窗中選擇モンスターカード的指令按○鈕。「送る」的指令是將モンスターカード傳送至モンスター協會。傳送過去的モンスターカード就會由モンスター協會來保管。「リスト」的



狀態 STATUS



關於狀態

可以檢視主角及同伴們的狀態。此時可以確認角色的HP、MP、經驗值、能夠使用的特殊能力、屬性…等。選擇想要確認狀態的角色後，再按下○鈕即可。



狀態畫面

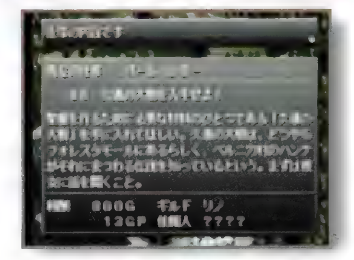
畫面上會顯示出各角色目前的狀態。玩家可以確認角色的名字、目前的等級、HP・MP的狀態、裝備物品、事務所點數、稱號、持有現金、目前能夠使用的特殊能力…等。想要檢視下一位角色的狀態時，可以利用方向鈕的左右來變更。

※在戰鬥時也可以開啟狀態畫面。當角色的狀態處於異常時，畫面中屬性項目會交互出現狀態異常的文字以告知玩家。

現在的工作 JOB TO DO

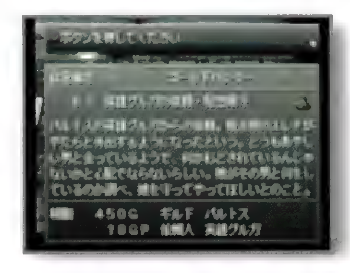
檢視現在的工作

當主角成為ハンター時就會出現的指令。可以看到目前事務所所委託的事件。如果想看工作的內容，就選擇所接受請託的工作，然後按下○鈕。這樣就會顯示出詳細的工作內容了。



事務所工作的簡略看法

在事務所可以看到「工作的內容」「報酬」「 所委託的事務所地點」「ギルドポイント」「委託人」等情報。當接受複數以上的請託時，可以先參考這個畫面，來決定要先完成哪一個工作。



Arc The Lad

記錄・回復 SAVE GAME AND RECOVERY



記錄

在旅館或是特定的家中會有日記簿，可以記錄目前的遊戲進度。朝著日記簿的方向按下○鈕，就可以打開日記簿，在左上方的畫面選擇「セーブ」並按下○鈕即可。當確認完記憶卡之後，就會出現記錄畫面，然後再選擇要記錄的地方。另外，雖然遊戲是可以讀取，但若一讀取的話，到目前為止所玩的遊戲就會中斷而消失了。



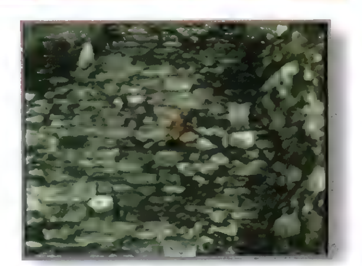
回復

關於角色的回復，在旅館中休息也可以進行回復。此外，像是主角、事件中所遇到的人物等，他們家中的床也可以休息，以進行回復。不過，如果要在旅館休息的話，不付錢是無法休息的。還有，在迷宮中也會有記錄點及回復點。

迷宮 DUNGEONS

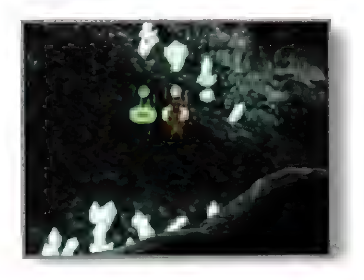
關於迷宮

在區域地圖當中，除了街道以外，也有可能進入到迷宮當中。在迷宮中，會面臨到從許多分歧的路中選出一條路前進。因此，很有可能走到怪物出沒的地區。所以，玩家必須讓自己保持在隨時都能夠戰鬥的狀態。

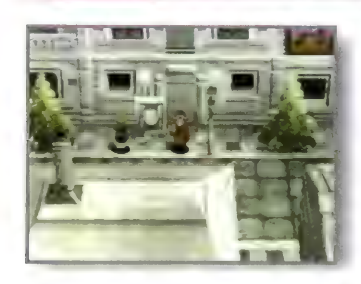


關於在迷宮內的回復和道具

在迷宮裡也有可以回復和記錄的地方。迷宮裡的路當中，如果發現有會發光的地方，便可以試著在那裡按下○鈕。回復是紅色的光圈，而記錄是綠色的光圈。還有，若是發現寶箱的話，走到它的面前並按下○鈕。有時，寶箱裡也會藏有珍貴的寶物。

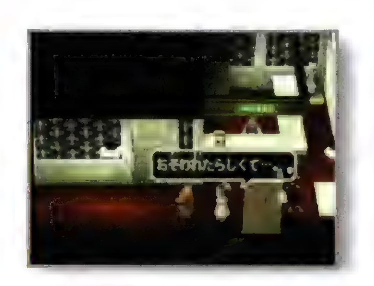


地圖畫面的看法 MAP AND HOW TO USE



在街道中的移動

進入街道中，就可以看到人和建築物。如果要與人交談，只要朝著人按○鈕就可以。如此一來，就可以進行對話了。與各式各樣的人交談，盡量地收集情報吧！若要進入建築物的話，只要站在門前按方向鈕的上就行了。走到街道的底端，就會出現畫面詢問「外へ出ますか？」，如果要離開街道的話就選「はい」，這樣就會進入區域地圖了。



在建築物中的移動

要進入建築物中，只要在門前按方向鈕的上方就可以了。在建築物中，可以與人交談、有時也能夠取得道具。玩家可以利用方向鈕的上下左右來移動。

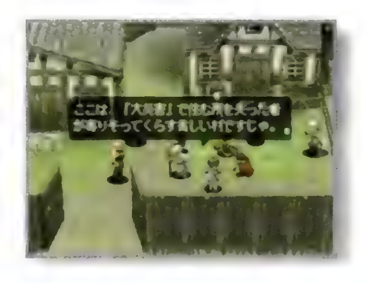
地圖畫面的說明 MAP AND DETAILS

在街道中的會話

隨著與在街道上以及在建築物中的人們對話，就可以得到各式各樣的情報。走到想要和他談話的人旁邊，按下○鈕就可以進行會話。為了要使故事劇情有所前進的話，還是積極地收集情報吧！此外，與同一個人進行多次會話的時候，內容也會有所不同。

事件

和人進行對話的時候，也會發生很多的事件。如果不按照著遊戲的指示來進行的話，故事可能就無法進展。所以，一定要把整個事件完成。




街道的設施

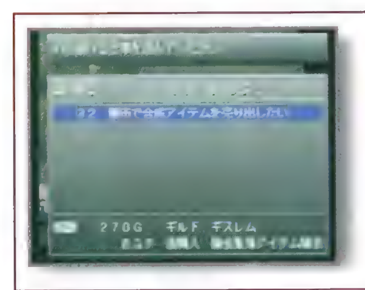
城鎮上的設施

ギルド（工會）

何謂「工會」

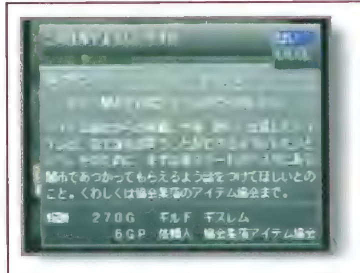


遊戲主角的職業是「獵人」，這是一個接受他人的委託，完成任務以獲得報酬的職業。所有的任務都會集中到工會，獵人來到工會，自行挑選喜歡的任務來完成。越是簡單的任務，酬勞就越低；相對地，難度越高的任務，酬勞也就越優渥。獵人在工會接下任務後就要設法去完成，任務成功便可領取酬勞。要是不幸失敗，當然就一分錢也拿不到。



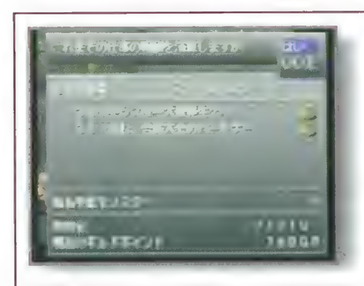
請け負う（接下任務）

在工會的窗口選擇喜歡的任務，然後決定接手。選定中意的任務後按○鈕，便可看到關於該任務的詳細內容。選擇「はい（是）」便可接下該任務。



状況確認（確認狀況）

可以確認目前主角所接下的任務。要是想放棄的話，請先選定該任務，然後選擇「やめる（放棄）」。



仕事の清算（結算任務）

可以結算完成的任務。因為畫面上會顯示可以進行結算的所有任務，所以只要選擇「はい（是）」即可進行結算。任務結算之後便可獲得工會積點（ギルドポイント）作為報酬。



仕事の結果（任務的結果）
ギルド仕事（工會任務）

可見查看到目前為止已完成的任務。請上下移動方向鍵選定任務之後再按決定鈕，這樣就可以看到關於任務內容、報酬等情報。



手配モンスター（通緝怪物）

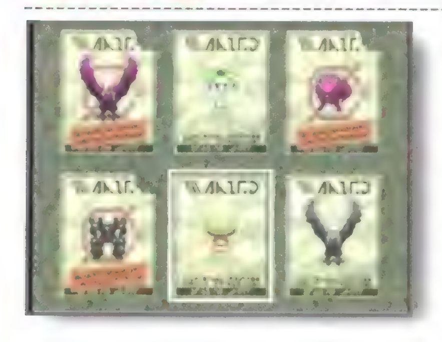
可以確認目前正被懸賞通緝的怪物。選定想要確認的怪物之後按決定鈕，以紅字顯示的是已在告示上確認過的怪物，以白字顯示的是已經被擒服的怪物。



ハンター稱號（獵人稱號）

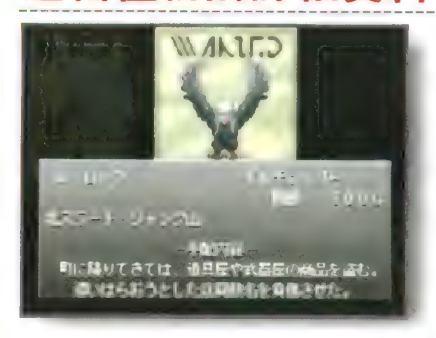
可以確認主角在獵人業界的成績，以及主角所擁有的「獵人稱號」。星號表示工會積點，金色的小星星表示一點，每集滿十點就會得到一個大的銀色星星。

關於手配モンスター（通緝怪物）



工會牆上張貼的海報中所畫的就是這個區域內通緝在案的怪物，而打倒通緝在案的怪物也是獵人的工作。來到海報前請按下○鈕，如此便可看到最上面的那張海報。如果玩家想要看到更詳細的情報，就要將游標對準各張海報再按○鈕。這樣一來就可以確認通緝怪物的資料。如果沒有一隻隻地進行確認的話，通緝中的怪物就不會出現。另外，通緝怪物只會出現在自由戰場中，玩家藉由圖示就可分辨出來。

通緝怪物的詳細資料



已經被擒服的怪物可以在工會中的指令「仕事の結果」→「手配モンスター」看到。由於是資料以表格來顯示的，玩家可以上下移動方向鍵來做選擇。以紅字顯示的是還未被擒服的怪物，玩家並無法查詢這些怪物的詳細資料。

以白字顯示的是已被擒服的怪物，按○鈕便可看到更詳細的資料

宿屋（旅館）

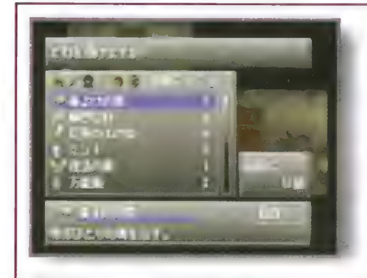
關於旅館

在遊戲中，幾乎所有的城鎮都有旅館。在旅館內休息一晚便可完全恢復HP和MP。當然囉！要付費才能休息。除此之外，玩家也可以在旅館內進行物品的寄放和取出。在這個城鎮旅館所寄放的物品可以在下一個城鎮的旅館取出，這一點請玩家放心。玩家最多可以寄放99種物品在旅館內。



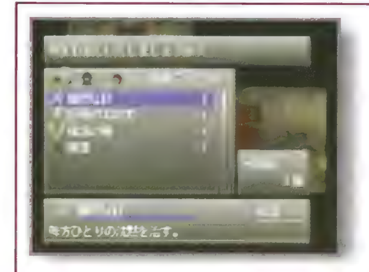
宿泊（過夜）

玩家若是要過夜的話就一定要付錢。各城鎮旅館的過夜費用都不相同，玩家若是覺得價錢可以接受的話就選擇「はい」吧！



持ち物を預ける（寄放物品）

想要寄放物品時，請選擇視窗中的「預ける」指令。進入持有物畫面之後，要先選定想要寄放的物品後按○鈕，接著再用方向鍵的上下來決定要寄放的數量。



持ち物を引き出す（取回物品）

想要將寄放在旅館內的物品取出的時候，請選擇「引き出す（取出）」。進入持有物畫面，選定想要取出的物品以及數量後再按下○鈕。

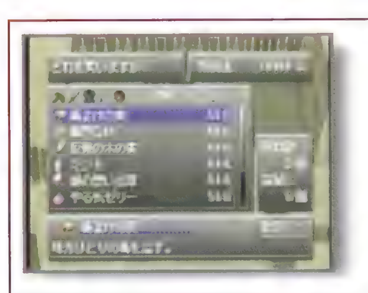
城鎮上的設施

ショップ（商店）

關於商店



玩家前往不同的城鎮都會看到商店，在商店中可以進行武器、防具、裝飾品等物品的買賣。進入商店與店老闆交談的話，指令視窗就會出現。選定項目後請按○鈕。



買いたい（想買）

想買東西時請選擇「買いたい（想買）」。物品視窗出現後，便可選擇想買的物品。當老闆詢問購買數量時，請用方向鍵的上下來決定數量。手中持有數量已經到達99個物品是不能再購買的。



賣りたい（想賣）

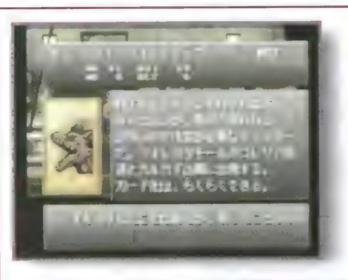
想要賣掉手中所持有的物品時，請選擇「賣りたい」。接著持有物會出現在畫面上，請選擇想要賣的物品，決定數量後按○鈕即可。賣出的物品將會轉換成金錢。

城鎮上的設施

モンスター協會（怪物協會）

關於怪物協會

所謂的怪物協會，就是指處理任何關於怪物事項的地方，舉凡寄放怪物、取出怪物等等怪物協會都能處理。還有，在這裡也可以打聽到關於怪物的情報。怪物協會中也會出現想要交換怪物卡的人，要是他有你想要的怪物卡的話，就試著和他交換看看吧！



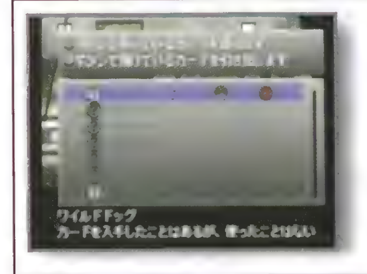
圖鑑を見る（觀看圖鑑）

怪物圖鑑就放在協會的櫃台上。站在圖鑑的前面按○鈕，怪物列表便會出現在畫面上。選擇想要確認的怪物後按○鈕即可看到其相關資料。還沒碰過的怪物會以「？」表示。



情報を聞く（探聽情報）

和櫃台的人交談便可以探聽到怪物的情報。玩家可以針對「名稱」、「出沒地點」、「卡片化率」來發問。不過，探聽情報可是得花錢的。



モンスターカードを預ける／引き出す（寄放／取出怪物卡）

玩家可以怪物協會進行怪物卡的寄放或取出。畫面上出現持有之怪物卡列表之後，利用方向鍵的上下來選擇卡片，按○鈕為寄放，按□鈕便可取出。

城鎮上的設施

道具協會與武器協會（アイテム協會ウェポン協會）

關於道具協會與武器協會



進行道具研究的是「道具協會」，進行武器研究的則是「武器協會」。玩家可在這兩個地方得到關於道具 、武器的合成或是相關情報 。另外也可以利用圖鑑來調查關於道具、武器的一切。

情報を聞く（探聽情報）

只要和櫃台的人交談，就可以探聽到許許多多關於道具和武器的情報



。只不過，這是要收費的。可以得到的情報是「名稱」和「合成方法」。

圖鑑を見る（觀看圖鑑）

玩家可以查閱放置於桌上的圖鑑。來到圖鑑前時按○鈕，如便可得知



主角目前所持有之道具、武器的詳細情報和合成方法。

關於合成

在協會內和負責接受合成申請的人交談的話，就可以進行合成或是實驗。所謂的「合成」是指將已知「合成方法」的道具加配對組合以製造出新的道具。這時，必須先知道做為材料之所有道具的合成方法才行。由於已經知道了合成方法，所以可以同時合成數個道具。所謂的「實驗」是指試著出適當的道具組合以製造出新的道具。雖然可以自由地組合道具，但是如果沒有推測出某種程度的組合的話，通常都是以失敗收場。不過，也有可能因此而創造出新的道具。

合成

選擇「合成したい（想合成）」的話，就會進入道具和武器的合成畫面。選擇要合成的物品後按○鈕 ，接下來就要決定數量。

實驗

選擇「實驗したい（想實驗）」的話，畫面上就會顯示出可以拿來進行實驗的物品。先選擇要用來做實驗的材料後再決定要加入的材料。選擇「はい（是）」之後實驗就會開始。

城鎮上的設施

賭場（カジノ）

關於賭場

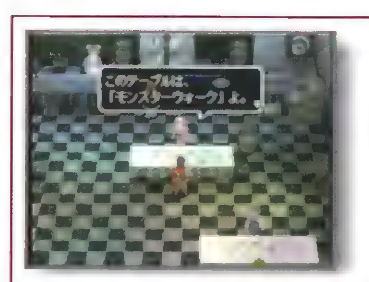


在賭場裡，玩家可以拿持有的金錢做賭注來玩遊戲，贏了就可以賺到更多的錢。在賭場裡，若是不先將錢換成專用的籌碼的話就不能參加賭局。籌碼可以利用吃角色老虎機來取得。關於賭局的詳細內容請向負責說明的女子詢問。還有，這裡也可以用籌碼來交換珍貴的物品。若是你能贏得許多籌碼的話，說不定可以換到很棒的物品哦！



スロットマシーン（吃角子老虎機）

按方向鍵的右即可下注，每按一下可下注25ゴッズ（格茲），最多可以賭５連線。下注之後按○鈕，機器便會開始轉動，接著再按○鈕便可使其停止。若是幸運中獎的話便可贏得賭金。



カードゲーム（卡片遊戲）

籌碼若是夠了便可參加賭局。賭場裡有「モンスタートリオ（怪物三重奏）」、「モンスターマインド（怪物鬥智）」、「モンスターポーカー（怪物樸克）」、「モンスターウォーク（怪物工廠）」等四種遊戲，全部都是卡片遊戲。押了籌碼後便進行對戰，贏了便可獲得對手的籌碼。

城鎮上的設施

デンジャードーム（危險巨蛋）

何謂「危險巨蛋」



危險巨蛋位於ギスレムの街。在這裡，獵人可以拿自己的道具做賭注來和其他獵人單挑。獲勝的一方可以拿走敗方的道具。進入危險巨蛋之後，與對戰對手交談即可進行對決。但是，如果不拿出對手感興趣的道具，對手是不會答應進行單挑的。在與其他獵人單挑前，心裡一定要有相當的覺悟才行。



賭ける（下注）

拿出道具來做為賭注。首先選擇一樣自己的道具看對手的反應。若是對手感興趣的話便可以進行對決。如果對手興趣缺缺的話，就再挑一個價值比較高的道具試試看。



勝負（對決）

選擇一個角色和對手對決。由於是一對一的決鬥，所以只能選擇一人。選定角色後按下〇鈕，對決便正式開始。獲得勝利的一方將可取得對手的道具。

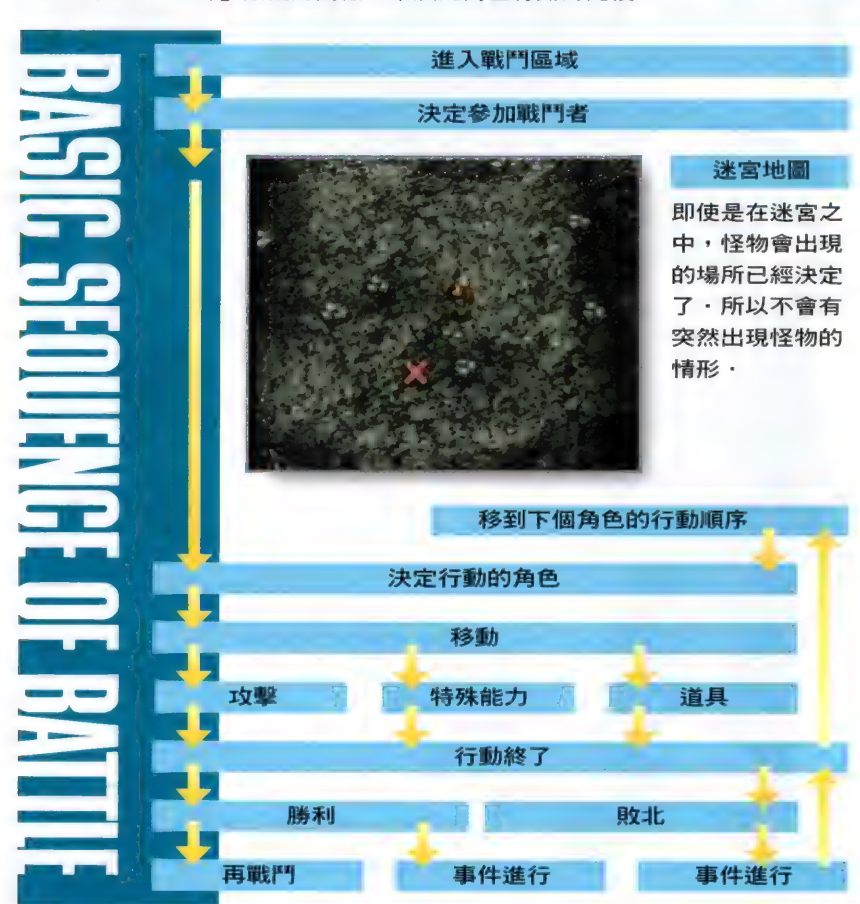

戰鬥知識入門

▶基本的戰鬥流程

BATTLE SEQUENCE

模擬形式的戰鬥

『亞克傳承Ⅲ』的戰鬥是採取模擬形式的戰鬥。玩家要一個一個地來操作我方的角色，並使用「攻擊」或「特殊能力」等等指令。「攻擊」「特殊能力」「道具（アイテム）」這三個當中，只要輸入了其中一個指令，這個角色的行動就算是終了。於是，就輪到下一個角色的行動。當敵我雙方所有的角色都行動終了的話，這一回合就結束了。還有，動作的順序是不管敵我，以「SPD（すばやさ）」數值的高低，來決定角色行動的先後。



戰鬥畫面的看法

HOW TO INTERPRET THE BATTLE SCENE

畫面的看法

在畫面下方所顯示出來的角色，是目前可以行動的角色。而該角色可移動的範圍則是畫面上藍色的部分。畫面右方則是可以對角色所下達的指令，但是顯示紅色文字的指令是不能使用的。

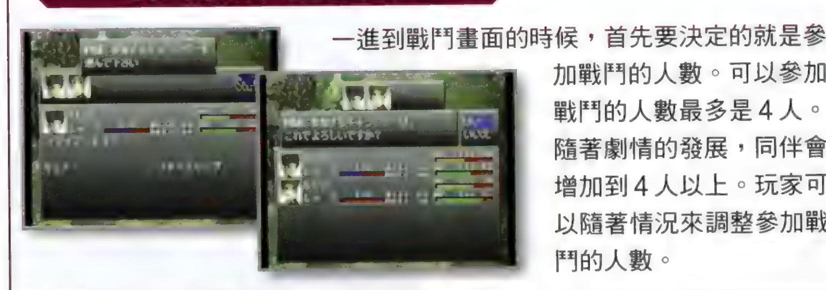


1	指令（用□按鈕來打開）
2	表示目前可以移動的角色。
3	表示角色的名字及等級。
4	代表角色的經驗值。藍色代表累積的經驗值，累積到最右方就會昇到下一個等級。
5	代表角色的攻擊力和防禦力。ATT代表攻擊力，DEF代表防禦力。
6	表示角色的HP（ヒットポイント）和MP（マジックポイント）。受傷時HP會減少，使用特殊能力時MP會減少。

攻擊	用拿在手上的武器進行攻擊。隨著裝備武器的不同，攻擊的範圍也有所不同。
特殊能力	使用各種特殊能力。
アイテム	使用各種道具。
裝備	變更裝備的武器或防具。
ステータス	查看各角色的HP、MP，以及是否有異常狀態的出現。
行動終了	結束角色的行動。在只下達移動指令而不想做其他事情的時候使用。此外，若是沒有顯示指令視窗的時候，只要按下×鈕，也可以結束角色的行動。

▶決定參加戰鬥的角色
DECIDING WHO WILL BATTLE

可參加的人數為4人



一進到戰鬥畫面的時候，首先要決定的就是參加戰鬥的人數。可以參加戰鬥的人數最多是 4 人。隨著劇情的發展，同伴會增加到 4 人以上。玩家可以隨著情況來調整參加戰鬥的人數。

▶關於特殊能力
ABOUT THE SPECIAL ABILITY

攻擊及回復時皆可使用



打開指令的「特殊能力」後選擇キュア等特殊能力，之後就會出現表示藍色的效果範圍和白色的游標。而以白色游標為中心，在有效範圍內皆可以上下左右地移動游標，只要不出範圍皆有效。

特殊能力的成長



隨著角色的成長及等級的提昇，特殊能力也會昇級。一旦昇級的話，給予敵人的傷害會加大，而且效果範圍也會變大。但是所消耗的 MP 值，就算是等級提昇也不會有所變化。

戰鬥中道具的使用及裝備的變換

USING ITEMS AND CHANGING EQUIPMENTS

關於道具的使用



在指令的「道具（アイテム）」中，選擇想要使用的道具，以這個角色為中心，就會出現藍色的效果範圍和游標，使用的方法和特殊能力相同。

戰鬥中的裝備變更



要執行戰鬥中的裝備變更，就用指令中的「裝備」來執行。除此之外，和區域地圖（エリアマップ）、原野畫面（フィールドマップ）的方法一樣。

經驗值、道具、金錢的取得

GETTING EXPERIENCE / ITEMS / GOLD

經驗值



在戰鬥中的所有行動都可以增加經驗值。而增加最快的方法，就是將敵人打倒。在戰鬥畫面下方中央的就是經驗值，當藍色部分滿格的時候，角色就會昇級。

戰鬥終了的條件

ENDING OF A BATTLE

◆ 終了的條件 ◆

撤退



撤退就是朝我方後面出現的橙色區域移動，這樣就可以終止此次的行動。但是在某些事件中是無法撤退的。

敵人全滅

只要把畫面上出現的所有敵人都打倒取得勝利後，戰鬥就會結束。除此之外，在某些事件中因為特殊的條件，反而會產生新的戰鬥。



敗北



當我方所有的同伴都不能戰鬥或因為麻痺而在戰鬥中落敗的話，戰鬥就結束了。而在某些事件中則不會結束，反而再度進行同樣的戰鬥，進而直接展開下一個劇情。在自由戰鬥區域（フリーバトルエリア）的戰鬥中，即使不幸輸了，也可以再度進行同樣的戰鬥。

戰鬥知識入門

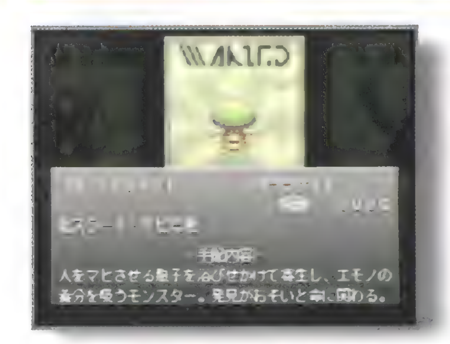
確認敵人

瞭解戰鬥時的對手



按△鈕畫面上便會出現一個白色的四方形游標，將游標移到敵人角色上便可以確認敵人的相關情報。敵人的情報會以和我方角色情報同樣的形式顯示於畫面下方。不過，當敵人正在行動時是不可以進行確認的。而因為游標可以隨心所欲的移動，所以最適合拿來確認地圖的大小。按╳鈕游標便會消失。

①敵人角色的圖像
②敵人角色的姓名與等級
③敵人角色的攻擊力（ATT）以及防禦力（DEF）
④敵人的體力（HP）以及魔力（MP）



在工會確認通緝告示



怪物便會出現在戰場上

手配モンスター（通緝怪物）

確認過張貼於工會牆壁上的通緝告示，接著再往告示上所註明的地點的話，被通緝的怪物就會出現。當被通緝的怪物出現時，畫面會顯示「WANTED」的字樣來標明怪物的所在位置。

戰鬥知識入門

關於移動

首先要移動角色



戰鬥開始後首先要做的便是移動角色的位置。因為在戰鬥一開始的時候，隊伍的位置通常都會與敵人有一段距離，所以必須要將距離拉近到某一程度才能發動攻擊。畫面上的藍色部份便是角色的移動範圍，在這個範圍內角色可以自由移動。如果你想讓角色原地不動只是改變面對的方向的話，請先按住R1鈕再按所選定的方向，這樣就可以直接變換方向。



跳越障礙

位於移動路線上的障礙物若是在藍色部份的範圍內，即使障礙物是我方角色方甚至是敵人角色，也可以直接跳越。不過，如果障礙物是飛行怪物或是巨大怪物的話，就沒有辦法直接跳越了。



行動結束

即使不進行移動、攻擊，也可以直接結束角色的行動。玩家可以選擇指令視窗中的「行動終了」選項，或是在指令視窗沒有顯示的狀態下直接按╳鈕結束角色的行動。

怪物卡片化





テオ的特殊能力

テオ擁有一種稱為「カーディシッュ（卡片化）」的特殊能力，效果就是把怪物加以卡片化，其有效範圍只限於テオ正面的一格內。但是，怪物之也有無法被卡片化，以及不容易被卡片化的　。還有，即使テオ的等級有所提昇，「カーディッュ」的有效範圍、威力也不會隨之提昇。而冒險時最多可以同時攜帶五張怪物卡。

如何提高カーディッシュ成功率

①該怪物剩餘的HP值低（值越低成功率越高）。
②手中相同怪物卡的數量少。
③テオ裝備了能提昇卡片化成功率的武器。

無法カーディッシュ的狀況

①當該怪物無法被卡片化的時候，畫面上會顯示「このモンスターガカード化できません」的字樣。
②手中已經持有五張怪物卡。
③手中已經持有五張相同的怪物卡。

アタッカード（攻擊卡）

所謂的「アタッカード」就是指利用封印於卡片內怪物的力量來對敵人角色造成極大的傷害。アタッカード是只有テオ才能使用的戰鬥指令，在テオ的戰鬥指令選單中選擇「アタッカード」便可使用。卡片的有效範圍涵蓋了整個戰場，凡是在戰場上的敵人角色都會受到傷害，無論テオ身在何處均可使用。





戰鬥知識入門

異常狀態

關於異常狀態

我方角色有時會因為敵人的攻擊而陷入異常狀態，由於陷入異常狀態的角色無法發揮原來的實力，所以玩家要儘快利用道具或是特殊能力（リフレッシュ〔恢復〕）來治療。異常狀態只會在角色仍在戰場上持續，戰鬥結束後便會自動痊癒。

毒（中毒）

輸到我方行動時便會減少一定量的體力。

治療道具：毒よけの實（解毒果實）

沈默（沈默）

無法使用特殊能力。

治療道具：痛烈の針（劇痛針）

重力（重力）

無法移動，通常攻擊的命中率和回避率減半。

治療道具：反發の木の實（反抗木的果實）

眠り（昏睡）

無法進行任何行動。遭受敵人攻擊便會自動恢復。

治療道具：ミント（薄荷）、會自動恢復

混亂（混亂）

無法操縱，該角色會任意行動

治療道具：綠の思い出草（綠回憶草）

ヘモジー（膽怯）

無法使用特殊能力，攻擊力、防禦力減半。

治療道具：やる氣ゼリー（振作果醬）

麻痺（麻痺）

無法進行任何的行動。

治療道具：ルウの藥（倫的藥）

戰鬥不能（戰鬥不能）

HP減為0時的狀態。戰鬥結束後HP會變成1而復活。

治療道具：復活の藥（復活之藥）


人物介紹



アレク
（阿力克）

對ハンター（獵人）極為嚮往的少年



可使用的武器

全部

アレク的特殊能力

キュア

我方的ＨＰ回復。

フォースリング

攻擊後，敵方５０％的機率造成混亂。

サイレント

禁止敵方使用特殊能力。

リザレクション

可使我方人員復活。

インパルスボム

打出衝突波後，爆破造成傷害。

ディバイド

吸取敵方的ＨＰ成為自己的。

クリスタルダスト

從地面衝出冰柱，刺穿敵方。

プレインプラスト

５０％的機率，在攻擊後可使敵方痲痺。

フォースリングPOWER1～

在給予敵人傷害之後，以50%的確率引起混亂。２階段成長。

basic data

AGE：14　HIGH：165CM　WEIGHT：54KG
EYE COLOR：DARK BROWN　SEX：♂

background story

在小時候曾被捲入「大災害」中，在生命瀕臨危機時被ハンター所救，從此便對ハンター這個職業心生嚮往。為了成為一流的ハンター，而和好友ルッツ由邊境之村出發去冒險。經常照顧同伴、幫助需要幫忙的人。

CHARACTER'S PROFILE

RUTS

ルッツ

（魯茲）

輕率活潑的道具專家

basic data

AGE : 14　HIGH : 170CM　WEIGHT : 53KG
EYE COLOR : MOSS GREEN　SEX : ♂



background story

アレク最好的朋友，兩人感情非常好，無論做什麼事情都在一起。為了尋找稀有寶物，而和アレク一起出外冒險。好奇心旺盛，隨時都精力充沛，但本人絕對沒有惡意。因為說話常不經大腦，所以常常失敗。

可使用的武器

ナイフ（匕首）

ルッツ的特殊能力

ナイフレイン

發射出無數的飛刀，從空中墜落刺殺敵方。

盗む

盗取敵方的道具

リフレッジュ

我方除戰鬥不能外其餘異常狀態回復

フェイタルダガー

損耗敵方１／１０的ＨＰ，有時會無效。

マジックシールド

我方可減少全屬性之攻擊

イクサイトメント

在戰鬥中，可提升我方的攻擊力。

サイレント

可使敵方的特殊能力無法使用。

盗むPOWER MAX

盗取敵人所持有的道具。不會成長，只可向前方使用。

CHARACTER'S PROFILE

TEO

テオ

（迪歐）

以成為カーディスト（卡片師）為目標的少年

可使用的武器

ヤリ(矛)

テオ的特殊能力

カーディッシュ

將怪獸變成卡片。

ガードフィールド

在一　戰鬥的時間之中，讓我方的防禦力增加。

クロスジャベリン

從回轉的　中產生的波動給予敵人傷害。

ガードフィールドPOWER1～

在一回的戰鬥中讓同伴的防禦力提昇，2階段成長。

basic data

AGE : 10　HIGH : 130CM　WEIGHT : 27KG
EYE COLOR : DARK BROWN　SEX : ♂

background story

テオ的母親是一位偉大的カーディスト，但目前下落不明。這位年僅十歲的男孩子相當敬佩母親，於是便下定決心要成為カーディスト。個性純潔純樸的他，與アレク等人一下子就打成一片，為了到世界各地親眼看看怪物的樣子而與アレク一同出外冒險。

CHARACTER'S PROFILE

CYERYL

シェリル

（雪莉）

用槍的專家

basic data

AGE：14　HIGH：157CM　WEIGHT：40KG
EYE COLOR：RED BROWN　SEX：♀

background story

她是一個生長於充滿殺伐之氣的ギスレム街道，憑著自己的力量，獨立生存下來的女子。個性相當大膽好鬥，想做什麼就做什麼。對於槍枝的知識很豐富，擅長於武器的合成技術，希望有一天能製作出世上最好的槍。對人類有相當強烈的不信任感，因為某個機緣之下加入アレク們的行動，而漸漸開啟了自己的心。

可使用的武器

銃

シェリル的特殊能力

ナパームエッジ

投擲爆彈，在一定範圍的敵方造成損傷。

ダブルイリュージョン

可快速移動，攻擊敵方更激烈。

キュア

我方的ＨＰ回復。

リフレッシュ

除死亡之外，其餘異常狀態即可回復。

ないトレイド

作成暗闇狀，在其中爆發造成損害。

ダークアウト

提升速度。

ダブルイリュージョンPOWER1～

一邊快速的移動，一邊對複數的敵人進行攻擊。
２階段成長。



CHARACTER'S PROFILE

MARSIA

マーシア
（瑪西亞）

研究自然魔法的優等生

可使用的武器

杖

マーシア的特殊能力

ヒートシェル
用燃燒的炎攻擊敵方。

ウォータークランプル
使敵方沈浸在水渦之中溺斃。

ランドアクス
巨大的岩石空襲敵方。

エアプラスト
引起狂　的龍捲風，吹襲

ライトアロー
放出光之箭矢，擊傷敵方。

ダークエクストリーム
作成暗闇狀，在其中爆發造成損害。

ウォータークランプルPOWER1～
利用大量的水引起漩渦，將敵人淹沒。
2階段成長，水屬性。

basic data

AGE : 16　HIGH : 160CM　WEIGHT : 48KG
EYE COLOR : DARK BROWN　SEX : ♀

background story

在研究自然魔法的學問之都ルーサ進行研究。因為過去只專注於研究工作，因此對世事不大了解，時常會出現一些違反常識的意見及行動。但是對自己所相信的事情，卻保持著不可動搖的信念。

CHARACTER'S PROFILE

VELHART

ヴェルハルト

（威爾哈魯得）

持劍闖天涯的劍豪



可使用的武器

劍

ヴェルハルト的特殊能力

Ω・BUSTER

轉變自我的ＨＰ為攻擊數質。

Ω・BREAKER

直線１～５格的波動攻擊。

Ω・BURST

可攻擊自己周圍的敵方。

可使用的特殊能力

Ω・BUSTER POWER1～

會依自己HP的狀況給予敵人不同傷害。

basic data

AGE：17　HIGH：175CM　WEIGHT：63KG

EYE COLOR：BLUE　SEX：♂

background story

他是一位與兄長一起住在バルテ山深處的劍豪，名字在世間無人不曉，但他卻對於俗事毫無興趣，過著恬淡寡欲的生活，全心專注在進行劍道的修煉，非常嚴以律己，也很重規律，唯獨對兄長的他時常流露出真摯的感情。



アンリエッタ
（安莉耶塔）

特殊隱藏人物



成為伙伴的條件

條件一

下面兩個工作都有接
（失敗也沒關係，但是不可以放棄）
事務所工作２６：一起向ジャンク山出發
事務所工作４１：要怎樣才能讓感情變得更好

條件二

在事務所工作９０：中送給アンリエッタ『豪華の花』

條件三

下面所有的工作都成功地完成
事務所工作６６：ロシュフォール發生大事件
事務所工作７１：ロシュフォール發生存亡危機
事務所工作７８：尋找歌姬的バックダンサー
事務所工作９６：ロシュフォール家的機密事業計劃

滿足了上面所有的條件之後

完成事務所工作１００：（找出失蹤的アンリエッタ，並在最後發生的戰鬥獲勝），這時アンリエッタ會說：「アレクさまといっしょに行きたい…。つれて行ってください。」，這時如果回答：「わかった」就會成為同伴，如果回答：「だめだ」的話她就會回家。

如果你沒有滿足１～３個條件中的任何一個的話，即使她說「つれて行ってください」，不管你選擇任何一個選項，她都會重新考慮之後而回家。

可使用的特殊能力

アンリエッタ
ルビーレーザー

發射雷射光束給予前方敵人損傷

ダイヤモンドシャワー

給予敵人損傷後，再追加５０％確率的混亂效果

プラチナプレッシャー

給予敵人損傷後，再追加５０％確率的重力效果

ジュエリーボックすス

我方的HP回復之後，能力會有少許的提升


遊戲開始





事件 EVENT 1

發生地點：イティオ　發生條件：一開始就存在　消滅條件：不會消失

報酬：0G 5GP

獵人資格的考驗

放棄：不可

事件流程 GUIDE

接受村民的委託，前往イティオ找獵人。→ 回自己的住屋，立下當獵人的志願。→ 與ルッツ分開後，到懸崖找リーグル。→ 與ルッツ會合，到イティオ事務所接受獵人資格的試驗。→ 前往「滝の洞窟」，取回「精靈の夢」的碎片 →



事件解說 COMMENT

從村民對話裡頭可以瞭解到儲存的方法，並且可以獲得藥草。アレク一行人最初的能力都不強，應該立即儲存再出發找獵人比較妥當。在トーデ橋的第一場戰鬥中會得知有關戰鬥中的一些基本常識，想要使戰鬥進行的順利一點，不妨參考參考。

前往イティオ之前，別忘記與ルッツ會合，並一起到ゴゼ老家才能從村莊離開。在ギルド提出想成為獵人的心願後，要櫃台提出申請，接下委託，走イティオ，向右邊走，可以找到滝之洞窟。到「滝の洞窟」裡面，會發生不少的戰鬥，所以事先一定要準備充分的回復道具。進去洞窟後第一格交叉路段往右走，會找到アイアンナイフ，對於資金都用在回復道具上的我們，這是很有用的武器。進入洞窟的末段，會有回復點和記錄點，在這裏可以對即將來臨的頭目戰做準備。



◀就像這樣子一前一後來攻擊，一定有一些會得到背後攻擊的優勢。

劇情：PLOT

開端

在大災難中，為獵人所救的阿力克（アレク），正在回想以前，他被獵人所救的情況，回想到正出神的時候，突然從樹上掉下來一個人，什麼啊，原來是魯茲（ルッツ），魯茲說他正在樹上找東西，差點就可以拿到魔法的蘋果了，正講到高興時，突然聽到從村中傳來了槍聲，兩人知道村中一定發生事情了，立刻趕回村子看看，沒想到剛好被強盜捉起來，於是眾人就一起被關了起來。在房子裏，長老就說沒辦法，只有請獵人來幫忙了，於是在姊姊的掩護之下，兩個人偷偷離開了村子，去伊迪歐（イティオ）鎮尋找獵人的幫忙了。在路上經過橋上時遇到了怪物，於是兩人開始了生平的第一場戰鬥。

好不容易解決了橋上的怪物後，魯茲感覺到在戰鬥中似乎從身上湧起了一股力量，而阿力克似乎也感覺到了，不過現在還有更重要的事情，兩人又立刻起身前往伊迪歐鎮。

初次來到伊迪歐鎮的兩人，除了讚嘆城鎮的廣大與繁榮外，也趕緊前往伊迪歐鎮的事務所去。進入事務所後，兩人就向獵人請求協助，獵人也告訴兩人不要慌張，先到窗口進行委託手續，兩人也就乖乖的到窗口去了。由於是緊急事件，事務員馬上詢問所內的所有獵人，看誰能夠接下這項委託，此時有位獵人自告奮勇接下了這件委託，阿力克們就馬上起身返回村莊。此時正好看到魯茲姊姊的技倆被強盜識破，獵人趕緊衝過去，使用了強力的特殊能力攻擊強盜，而強盜們也因此投降，保證不會再來了。

當兩人回到阿力克的家中，魯茲興奮的說，外面的世界那麼大，一定會有很多寶物，而且獵人又很厲害，只出了一招就打的強盜們哇哇叫，阿力克也接著說，在大災害的時候也是獵人救了他，希望能像獵人一樣…，魯茲緊接著問，你該不會想當獵人吧！阿力克說想去跟那個獵人談談，兩人又到了魯茲的家，卻沒看到獵人，魯茲詢問姊姊獵人的去向，就開始跟姊姊吵著要看獵人送的寶物，阿力克只好一個人去找獵人了。在村子右上角發現獵人後，阿力克表明了要當獵人的決心，而獵人也告訴了阿力克可以到伊迪歐鎮的事務所去接受獵人的測驗，如果有實力的話，

地圖：MAP

戰鬥
戰鬥
回復＆儲存
B1 F
寶箱

也許會通過也不一定...。在獵人要離開的時候，丟了一個魔法的蘋果給阿力克，更增加了阿力克當獵人的決心。

阿力克到田裡向魯茲說要到伊迪歐鎮的事務所接受測驗後，魯茲也希望能一起去，只要不用在田裡工作，什麼事都好，兩人就到村長家中請求村長打開村子的門，村長也知道這是遲早會發生的，就答應了。兩人在接受了大家的祝福後，便動身前往伊迪歐鎮去了。

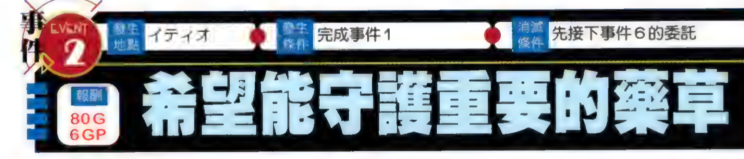
兩人一到伊迪歐鎮後，就到事務所去，雖然被在那裡的獵人嘲笑，但阿立克堅定的決心，讓事務員不得不屈服，便給了一個當獵人所必須達成的委託，兩人興奮的立刻出發，而事務所中的一位獵人立刻到窗口向事務員詢問，並接受了新的委託......。

事件一

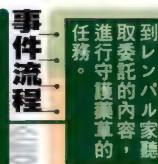
兩人來到了瀑布的洞口，先確定所有的裝備後，就朝洞內移動了。經過了攏長的隧道，兩人終於到了一扇水晶的門。在走進房間的同時，門立刻關了起來，不管兩人怎麼撞，門都是一動也不動的，此時從房間內傳出了一句話，「你們終於到了啊」他又接說「我是這精靈水晶的守護者，給我牢牢記住」眼尖的魯茲馬上就認出他是在事務所的獵人特佳洛（テンガロン），還補了一句「叔叔也是來拿水晶的嗎」特佳洛當然生氣的回答「叫我哥哥！算了，像你們這種小鬼，我是不會把水晶交給你們的」兩人當然不會答應，於是就展開了戰鬥。

在打贏特佳洛後，特佳洛也承認兩人的實力，讓阿力克拿取水晶。回到事務所後，事務員將獵人之證頒發給阿力克，並向在場的所有獵人宣佈阿力克正式成為獵人，而在場的獵人們也教了阿力克們許多事情。

當兩人在討論下終於接受過海的委託後，特佳洛告訴阿力克們要接受過海的委託不是那麼簡單，兩人馬上洩了氣似的，但特佳洛又安慰他們說，只要不停的接受委託，提昇名氣，增加經驗和實力，也許就會有受請託的機會，而兩人又馬上活了過來，互相安慰後，就朝下一步邁進。



事件流程









▲為使玩家更能進入狀況，有些特殊的標記，不過後來就得靠自己找。

事件解說

一出事務所就會標記レンパル家的位置，所以應該不難找，不過往後就沒有這樣的設計了。這個事件比較有趣的地方就是這個抓老鼠的遊戲，三隻老鼠出沒的地點總共有四個地方，在箱子前面按下〇鍵就可以抓到老鼠。要點是，注視整個螢幕，注意老鼠最後出現在哪個箱子，就走到那個箱子前按下〇鈕。抓的整個過程因為箱子的數目不變，而老鼠的數目卻是愈抓愈少，所以會愈來愈難捕捉。當運氣超背超過五次以上的失敗，藥草就會被老鼠吃掉，然後委託就沒辦法完成。



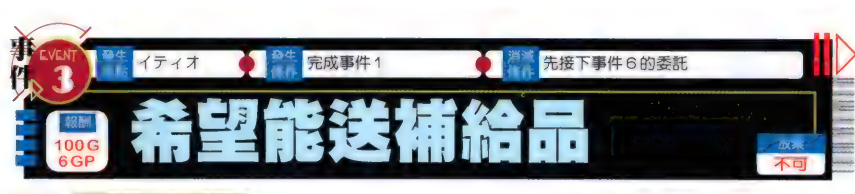
▲老鼠數目會減少，到最後[illegible]

劇情：PLOT

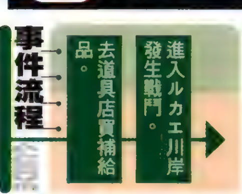
兩人馬上就到事務所的窗口去接下第二個委託，這是到連巴爾（レンパル）家中看守草藥，這對剛當上獵人的阿力克們也許是最適合不過的工作了。兩人馬上到伊迪歐鎮中央的連巴爾家中，連巴爾也說明了狀況，由於草藥的鑑定工作已到一個段落，而目前有一個非出門不可的事情要去辦，就拜託事務所請獵人來看家，並交代有任何人敲門時決不要開門。

當連巴爾出門後，魯茲馬上就把阿力克拉到旁邊去，談論了一下連巴爾的兒子克巴爾（コバル）的事後，魯茲就跑過去問克巴爾要不要一起玩，這時忽然有人敲門，克巴爾嚇得躲到一旁去，魯茲也追過去安慰他，而門外的人又說「我知道有人在，我是照約定來拿東西的」阿力克朝著門外的人說「對不起，因為這裡有很多草，裡面混著一些毒草，連巴爾又出去了，所以我不能讓你拿」門外的人生氣的說「好，連巴爾回來時告訴他，下次如果再發生這種狀況的話，我不會這樣就算了，我會把東西帶走的」。

等那個人走了，阿力克轉頭對克巴爾說「只要我們在就不會有事的」克巴爾也像阿力克們道謝，魯茲拍拍克巴爾的肩膀，告訴克巴爾就是要這樣有朝氣一點。這時不隻從哪冒出了3隻老鼠，為了不讓草藥被老鼠弄亂，阿力克又趕緊抓住老鼠。等老鼠全抓完後，連巴爾也剛好回來，除了看守草藥外，並感謝阿力克們讓克巴爾便得這麼有精神，還送了草藥給阿力克當作謝禮。之前的那個男人再度出現，搞了半天，原來他是另一個送貨的獵人，只是說話態度差了點，其實是很熱心的呢。所有的事都解決了，阿力克們也成功的完成了當獵人的初次委託。



事件流程



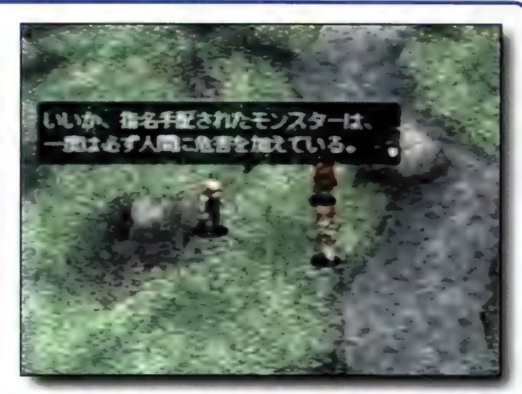


↑補給品要到道具店那裡去買。

事件解說 COMMENT

從事務所那兒得知，我們要帶「毒よけの實」和「冒險者のベスト」給一位獵人。如果手頭上沒有這兩樣道具的話，就必須去道具店那買。

準備好補給品之後，朝ルカエ川岸出發。半途中會碰上怪物阻擋去路，不過可以輕鬆的將其解決，也就沒什麼好怕的了。



↑對於曾經被怪獸害到的獵人，聽取一些也當獵人的經驗，也是相當有益處的。

劇情：PLOT

在事務所窗口看到一件讓阿力克們覺得振奮不已的委託。原來和阿力克們一樣是獵人職業的傑伊（ジェイ）在奇斯卡（キスカ）濕原的魯卡艾（ルカエ）川遭遇補給上的困難，需要有人立刻趕去增援。否則像魯卡艾川附近這麼一個濕氣重、雜草叢生的地方，出現的怪獸一定性情頑劣，到時傑伊即使經驗再老到，武術再高超，處在彈盡援決的不利情勢下，還是一樣會很危險的。聽到這種狀況，一種俠義的氣概油然而生，聽事務所所員講，這次的救援任務是要送「毒よけの實」、「冒險者のベスト」給他，奇斯卡濕原沼氣很重，很多經過此地的冒險者都因為吸進這種骯髒的有機氣體而中毒身亡，因而「毒よけの實」消耗常比其他的道具還快，「冒險者のベスト」則是冒險者必備的物品。不過我們目前手頭上並沒有這兩樣對傑伊來講是很重要的東西，所以先要到道具店去買。準備好了朝目的地出發，果然不出我們的想像，一路上怪獸不斷出現，魔花所發出的毒氣的確讓人吃不消，而且又是在河流上戰鬥，再加上初次進入獵人的行業，戰鬥起來是倍感艱辛。好不容易將東西送到了傑伊那，傑伊有感我們支援的一片熱誠，將他當獵人所累積的經驗，熱心的一五一十的告訴我們，使我們瞭解到這個行業是一個磨練人們心智最好的場所。



事件 EVENT 4

發生地點：イティオ　發生條件：完成事件1　消滅條件：先接下事件6的委託

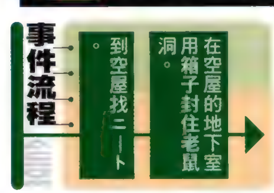
希望能擊退恐怖的生物



報酬 120G 7GP

放棄 不可

事件流程 GUIDE



到空屋找ニート。→ 在空屋的地下室用箱子封住老鼠洞。



←以戰鬥維生的獵人，偶爾也要動動腦。

事件解說 COMMENT

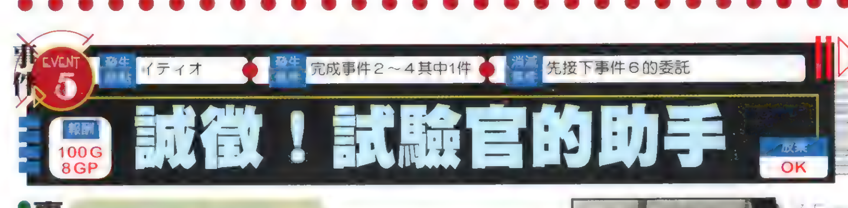
一到空屋，就聽到熟悉的聲音，原來所謂恐怖的怪物指的是老鼠。在觀察周遭環境之後，發現一共有7個老鼠洞，若能將其全部封閉，就能完成這次的委託。

就好像玩倉庫番一樣，只要將箱子移動到7個洞口上，任務就算完成。這次事件裡沒有戰鬥，也算是事件中的迷你遊戲吧！

在搬動前，稍微觀察整個地形後，就可以很輕鬆的完成任務。



劇情 PLOT



在鎮上有一間屋子看起來一直是像一間空屋，原來這間屋子竟然有人住。這一次，阿力克接受了這間空屋主人的委託要來看看這間房子，聽說有可怕的怪物出沒，到了那裏一看，那有什麼怪物，不過老鼠倒是蠻多的。這時從樓上傳來了主人的聲音：「是獵人嗎！太好了，請幫我把樓下的怪物消滅吧！」「那有什麼怪物啊！」「就是老鼠啊！求求你，我最怕老鼠了」「可是老鼠都躲在地板下，很難耶！」「那只要讓他們不要再出來就可以了」好吧，如果這樣的話，就把地上的洞都蓋起來就可以了吧，於是阿力克們就把箱子蓋在地板的洞上，於是老鼠不再出來，而主人也就敢下來了。

事件 EVENT 5

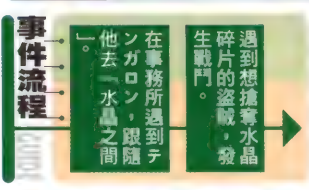
發生地點：イティオ　發生條件：完成事件2～4其中1件　消滅條件：先接下事件6的委託

誠徵！試驗官的助手

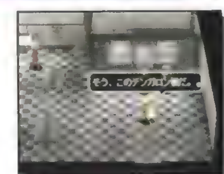
報酬 100G 8GP

放棄 OK

事件流程 GUIDE



在事務所遇到テンガロン，跟隨他去「水晶之間」。→ 遇到想搶奪水晶碎片的盜賊，發生戰鬥。



事件解說 COLUMN

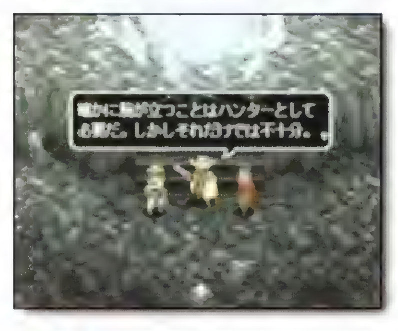
這個事件相當單純，只要把戰鬥成功的結束，便算完成這次的委託。想搶奪水晶的盜賊總共有四位，其中ソードマン會將自己的攻擊力變強，而且很快的就衝到我方前面，尤其應當注意。其餘兩位アプレンティス則好像是裝飾品一樣，應該很容易解決。



↑試驗官告訴アレク，真正的獵人[illegible]



↑如果遭到威力變強之後的攻擊，則很快就會掛掉。



[illegible]

劇情：PLOT

阿力克們接受了這個委託後，馬上就跟著試驗官特佳洛一起到瀑布洞窟去了。

對方接受獵人試驗的4人總算到了，其中一人看到阿力克們後，脫口說出「你們也是來拿水晶的嗎」魯茲就朝著阿力克問「這句話好像在哪聽過」阿力克沒好氣的回答「那是當時你說過的話啦」不過，對方並沒有以當獵人為目標，復興世界的理念，只是為了拿取賞金而已。像他們這種沒有符合當獵人資格傢伙，當然不能讓他們取得水晶，試驗官特佳洛就派阿力克和魯茲與他們對戰，讓他們知道獵人的實力。

雖然對方有4個人，但阿力克們為了獵人的理想，當然是不會輸的，成功的擊退4人。當接受測驗的4人已經無力再戰的時候，試驗官特佳洛開口說「像你們這樣是無法成為獵人的。擁有強力的技能固然是獵人的要點之一，但更重要的是必須擁有一顆熱誠的心。最近有許多人以為獵人是很簡單的工作，其實不然。如何幫助他人，這才是獵人這職業的真正意思，對於沒有這種心情的人，是絕不能交給他們水晶的」沒想到這叔叔會講出這種大道理，不過確實是這樣的，不是嗎？阿力克和魯茲又完成了一件委託了。



事件 EVENT 6


發生地點：イティオ


發生條件：完成事件2～5其中2件

消滅條件：不會消失

渡過海將怪獸的卵送回

報酬：150G 8GP

放棄：不可



事件流程 GUIDE

到イティオ宿屋找老闆，得知有關音樂家的情報。

找船長過。

在リノ的宿屋的二樓，將皮箱送還。

把怪獸送到リノ的怪獸協會。



事件解說 COMMENT

從宿屋老板的口中可以獲得幾項重要的情報，其一是旅行音樂家的長相，另一是他可能在フォレスタモール這個地域的某一處，然後可以用渡海的方式到達，所以我們下一個目標就是イティオ港，到了港口之後才發現船長不在！這時要到鎮上的酒吧！在歌女一曲之後，和船長談話，再回到港口，就能上船了。

乘船來到フォレスタモール的リノ之後，可以先到宿屋打聽打聽，可以發現他目前就在宿屋內的某一房間內休息。上二樓到最裡面的房間就可以發現這位旅行的音樂家，將真正的皮箱還給他之後，可以獲得他的祝福而將ビットポイント提高5點！此外，將孵化出來的怪獸送到怪獸協會的途中，會遇到即將加入的テオ，開始引入了這個遊戲中，怪獸卡片系統的部份。



劇情：PLOT

回到事務所的窗口後，事務員開口就說「是你們啊，有可以過海的委託喔」聽到這件好消息的兩人興奮不已，魯茲還催阿力克趕快把這件委託接下來，以免被其他人接走。好吧，那麼就趕緊前往宿屋吧。

與宿屋的老闆交談，他會告訴阿力克由於一位音樂家住宿後要離開時弄錯了行李，他拿走的是一個怪物的蛋，要是蛋孵化後也許會很危險，於是阿力克們拿著音樂家的行李，坐船前往北方的大陸去了。

下了船來到一個名叫里諾（リノ）的城鎮，四處打聽下才知道音樂家住在宿屋的2樓，兩人趕緊到2樓去尋找音樂家。對突然闖入的阿力克兩人，音樂家顯得有些驚訝，但已沒有時間說明了，當音樂家把行李打開時，蛋剛好裂開，從裡面冒出了一隻很可愛的怪物，還跑到阿力克的懷中...。這是有危險的可怕怪物嗎？3人頓時傻了一下，而音樂家也詢問為什麼行李中會有怪物時，阿力克也說明了一切，並把原來的行李還給了音樂家。音樂家因為要出發而先行離開，阿力克兩人也隨即離開。

在路上，有位名叫迪歐（テオ）的男孩詢問阿力克有關那隻怪物的問題，還告訴阿力克們有關怪物卡片的事情，並自願帶阿力克們到怪物協會去。在怪物協會中，局長也會告訴阿力克關於怪物協會和關於怪物卡片的種種，由於迪歐執意要繼承母親修練卡迪修（カーディッシュ）被局長拒絕，就賭氣的跑了出去，局長也拜託阿力克們不要管迪歐，他現在年紀還太小，不希望他一個人到危險的地方去，阿力克也了解局長的心情，就答應了。總之，委託已經告一個段落，趕緊向事務所報告吧。









消滅條件 不會消失

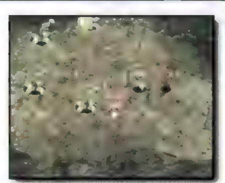
報酬 180G 9GP

把喜歡卡片的男孩一起帶回

放棄 不可

事件流程 GUIDE

從リノ離開後，向北往ユレリア街道前進 → 在ユレリア街道發生戰鬥 → 進入「大地の傷跡」內的神殿進行組合石板的遊戲。 → 回去找協會局長，發生戰鬥，戰鬥完畢テオ便會加入。



事件解說 COMMENT

要前往「大地の傷跡」，必須往北從ユレリア街道經過ベルニカ村才能到達。在ユレリア街道會遇見使用重力術的ロック，被擊中的話可就不能行動了要注意，而第二次來襲的ロック，則會有シャロン這位女性科學家幫我們解圍。

「大地の傷跡」內的神殿則有組合方塊的小遊戲，按○可順時針旋轉鄰接テオ的四塊石板石板、按□則是逆時針旋轉，以拼出一隻完整的龍為目的。雖然遊戲有附加數字來幫助玩家組合，但實際上的助益並不大。只要玩家抓住以下兩樣原則：一、先瞭解各石板的正確位置，然後專心在一個石板上將其移動到正確的地點，尤其是邊緣的花紋特別容易辨認，先將圖案轉在正確方向後，再去拼圖就容易多了。二、在正確位置上的石板一經移動，就要先跳回去復原，再來進行其它某一塊石板的移動。完成組合之後，ミル就會贈與テオ卡片使的能力。

出了神殿，モンスター協會局長正遭受怪獸的侵襲，這場戰鬥正可讓玩家見識卡片使的威力。只要成功的封印住怪獸，不但可以一次就消滅掉怪獸，而使用得到的卡片，還可以進行複數的攻擊。

劇情 PLOT

剛走進事務所，怪物協會的女職員馬上就進來，向窗口說明迪歐獨自一人到大地的傷跡去了，而局長也跟著追了過去，再這樣下去兩人可能都有危險，這時女職員發現阿力克就在旁邊，就請求阿力克能接下這件委託，阿力克們當然會接下這個委託，先到窗口辦理申請接受委託後，便急速前往克雷里亞（コレリア）街道。

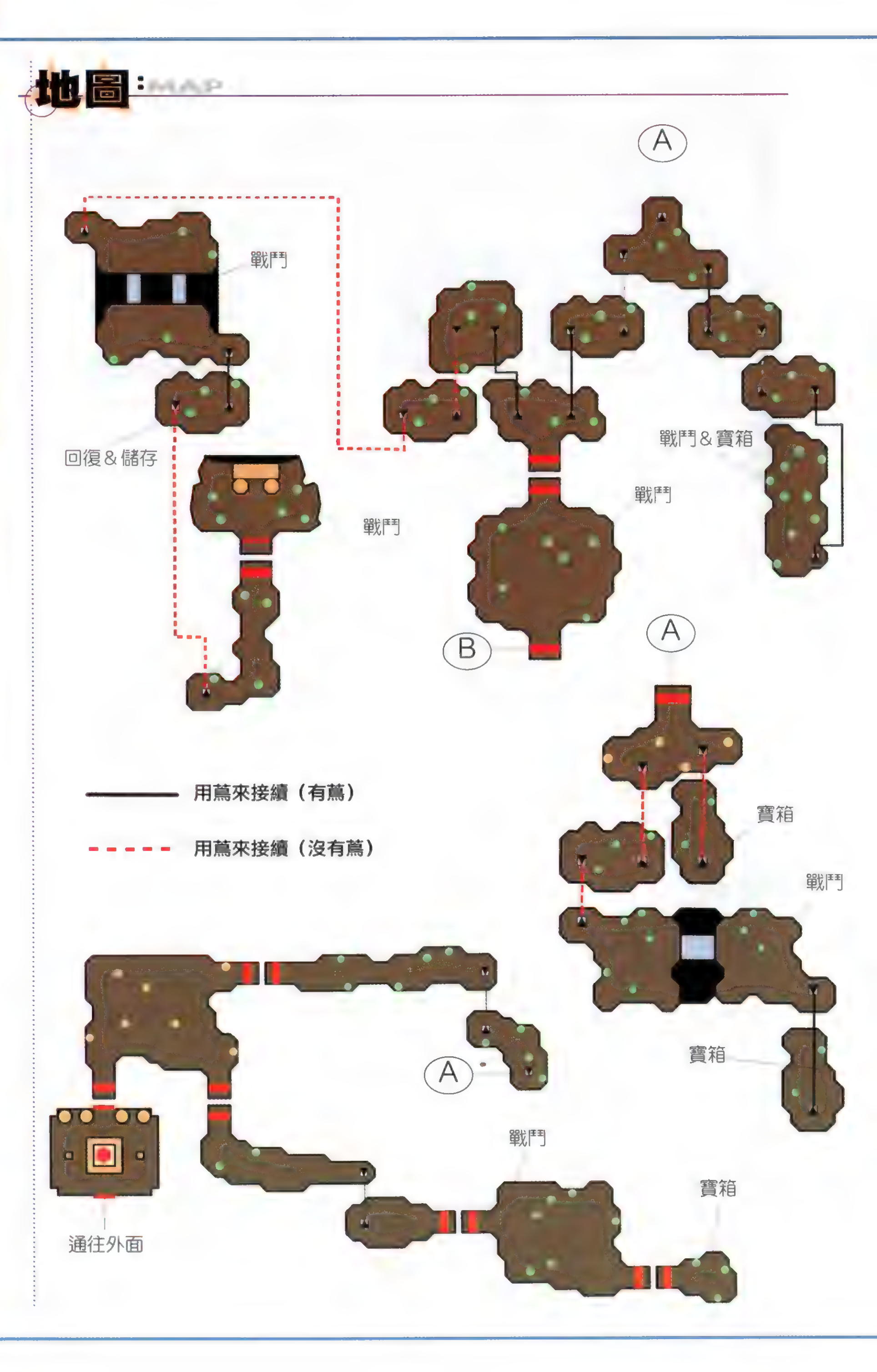
在克雷里亞街道中忽然出現了許多怪物，打不勝打，就在這時出現了一位女性，使用了一種奇怪的儀器後，怪物全都飛走了。這位女性隨即向阿力克們自我介紹，她名叫夏蓉（シャロン），是阿卡迪米（アカデミー）的科學家，然後就離去了。沒有時間想這麼多了，阿力克們有馬上又趕往大地的傷跡。

找了好一陣子，看到局長站在崖邊，而迪歐則在崖壁上，魯茲將藤草綁在一起，再將藤草綁在樹上，就這樣順利下去了。在下面，3人發現了一個像遺跡的門，迪歐就先衝了進去，阿力克和魯茲也跟了進去。

在這神殿的中央，3人發現了一個石板，此時傳來了一個聲音「如果想獲得卡迪修的力量，得先將這十六個石板回復原狀」迪歐也瞬間被傳送到石板上。好不容易回復了石板，神秘的女孩諾兒(ノル)也出現了，並答應給予迪歐卡迪修的力量。魯茲也要求諾兒給予卡迪修，但由於魯茲沒有迪歐那般的熱誠，就算給予卡迪修，也不一定能成功，之後諾兒也消失了，3人也就離開神殿了。

就在爬上懸崖的時候，局長被怪物襲擊，迪歐立刻使用卡迪修的能力，3人合力解決了怪物，回到怪物協會去了。

在怪物協會裡，局長希望阿力克們能帶迪歐一起走，而阿力克卻拒絕了局長的要求，卻說「我不是要帶他走，而是要成為同伴一起旅行」在場的眾人感動不已，也拜託阿力克多照顧迪歐。多了一個同伴後，阿力克們又繼續向前邁進。


地圖:MAP
A
戰鬥
戰鬥&寶箱
回復&儲存
戰鬥
戰鬥
B
A
寶箱
戰鬥
用蔦來接續（有蔦）
用蔦來接續（沒有蔦）
寶箱
A
戰鬥
寶箱
通往外面



發生地點：リノ　發生條件：完成事件7　消滅條件：先接下事件11的委託

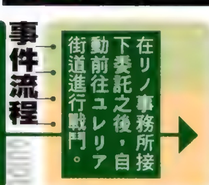


報酬：200G 8GP

リノ的獵人請總動員，這是一場激烈的戰爭！

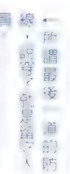
放棄：不可

事件流程 GUIDE









←所謂最後一道的防線，說穿了就是留守人員。

事件解說 COMMENT

這個事件也是單純由戰鬥構成的事件，一共會發生兩場戰役。不要因為第一場才出現一隻怪獸就輕敵，因為前後兩場戰鬥，敵人的實力差距很大。第二場出現的ワイルドドッグ會一下子就衝到アレク一行人的前面，所以不要有分散兵力的情形，以免被集中攻擊。當有不利的狀況發生時，就多多利用テオ的封印能力吧！



↑[illegible]



↑[illegible]基本的兵法常識。

劇情：PLOT

由於在克雷里亞街道出現了許多怪物，事務所希望聚集目前所有的獵人，消滅怪物。對阿力克等人而言，這是確認自己實力最好的機會，阿力克們當然是義不容辭的報名參加了。

在克雷里亞街道時，總指揮的獵人澳拉（アウラ）將阿力克等人派置在入口處，作為最終防衛線，但魯茲總是想到前方去戰鬥，卻引來了一群怪物，但現在有3個人了，戰鬥也輕鬆許多。在戰鬥結束後，澳拉和另一位獵人出現了，在追問之下，原來是魯茲的任意行動，引來了那些怪物，澳拉也對魯茲說明，即使是再弱的怪物，對一般沒有戰鬥力的人而言也是可怕的怪物，魯茲知道事情的嚴重性後，也趕緊道歉，不過總算是消滅了所有的怪物，其他的獵人也回事務所去了。

關於那些怪物為什麼會聚集在這裏，阿力克們忽然想到之前阿卡迪米的科學家夏蓉，使用了機械讓怪物聚集在這，又用了機械驅散怪物，不過澳拉認為她和這次的事件沒有關聯，並想留下來繼續調查，阿力克們就一起回事務所了。



事件 EVENT 9

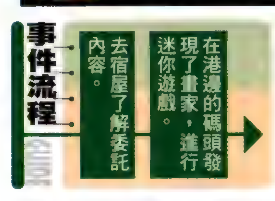
發生地點 リノ　發生條件 完成事件7　消滅條件 先接下事件11的委託



當畫家的模特兒

報酬 160G 5GP　放棄 OK

事件流程 GUIDE



去宿屋了解委託內容。

在港邊的碼頭發現了畫家，進行迷你遊戲。

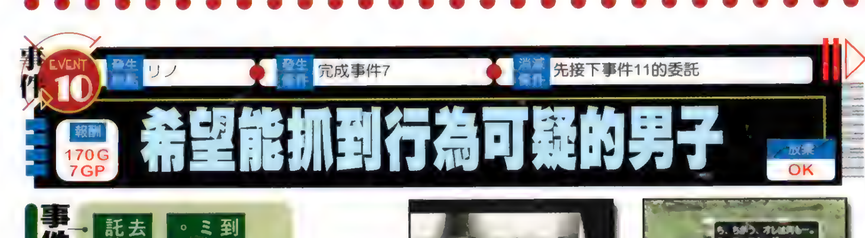
事件解說 COMMENT

宿屋的老闆告訴我們，畫家ガース最近因沒什麼靈感，以致心情低落，所以要我們去當他的模特兒。奇怪的是，我們的職業是獵人，當模特兒，像嗎？

遇到畫家後，便能立刻感受到藝術家獨特的脾氣。他叫我們擺POSS的方式，也是奇怪到了極點，必須聽他叫出的人名來按按鈕，有時候還會緊急煞車突然改變人名，令人有種被耍的感覺，整體感覺，有點像在玩跳舞遊戲似的，注意出現的符號即可輕鬆通過，遊戲過程不允許錯誤三次。

劇情 PLOT

聽說住在宿屋的畫家最近沒什麼靈感而意志消沈，宿屋的老闆因為欣賞他所以希望獵人幫他的忙讓他有靈感。聽老闆說他現在正在港口看海，於是就去港口看看，到了港口時看到畫家憂悉的臉，於是就上前說明想幫他的事情。沒想到這時畫家突然眼光一閃，大叫「就是這個！」，於是要求我們依照他的口令來作動作，當時我們嚇了一大跳，也沒想到是怎麼一回事，就照著他的要求一舉一動的做了下來，最後再依畫家的要求擺了一個非常帥氣的POSS，終於讓畫家的靈感湧現，達成了這次的任務。



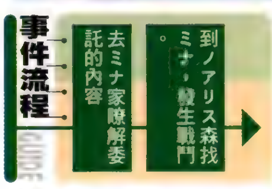
事件 EVENT 10

發生地點 リノ　發生條件 完成事件7　消滅條件 先接下事件11的委託

希望能抓到行為可疑的男子

報酬 170G 7GP　放棄 OK

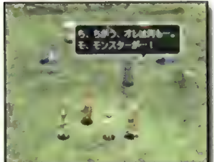
事件流程 GUIDE



去ミナ家瞭解委託的內容

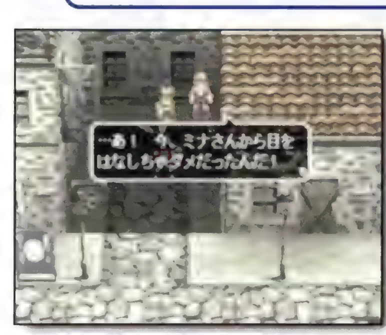
到ノアリス森找ミナ，發生戰鬥。





事件解說 COMMENT

ミナ家就在事務所的旁邊，瞭解任務後出來會發現一個形跡可疑的男子，追著逼問才知道他聽說ミナ最近被某人騷擾，因為擔心才來保護她。不過真正的兇手卻趁アレク一行人不在的時候，以マークス的名義騙ミナ到ノアリス森。玩家將在森林中發生戰鬥，クリムゾンロック的特殊攻擊「兩目」會使我方處於沈默狀態，特別如果是アレク中了這個特殊攻擊的話，就不能替大家進行回復了，這是要加強注意的地方。



↑形跡可疑的男子，其實[illegible]在保護她



↑鎮上的[illegible]人[illegible]和人，[illegible]將[illegible]帶出去了。



↑[illegible]令人[illegible]的特殊攻擊，不能使用魔法是很難過的。

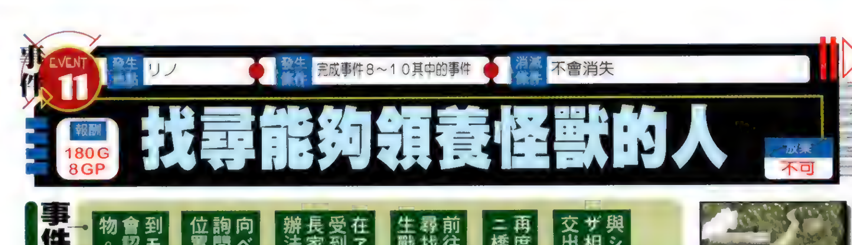


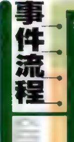
↑主角的複數攻擊同時也可使敵人混亂，這個招式非常好用。

劇情：PLOT

接受委託的阿力克們馬上到事務所左邊的米娜（ミナ）家中，米娜告訴阿力克們有人跟蹤她，有時會在家的四周圍徘徊，因此希望能抓出那個人。阿力克們知道情況後，立刻出門調查，馬上就發現有人在門口附近躲躲藏藏的，就上前去問話，但那個人立刻轉身逃走，到一個死巷子之後，他就把事情一五一十的說出來了，原來他是想保護米娜，至少在馬克斯（マークス）回來之前，卻被米娜拒絕，但又很擔心米娜的安危...，說到這裡，眾人忽然想到米娜，就趕回米娜家中，才發現米娜出門到諾里斯（ノアリス）的森林去了，而且是被一個沒看過的叔叔叫過去，說是知道馬克斯的下落。這下不妙，阿力克們趕緊前往諾里斯的森林。

在諾里斯的森林裡，米娜在找尋馬克斯的蹤影，而那個奇怪的人出現了，後面也出現了一群怪物，阿力克們剛好趕到，那個人卻因害怕而逃跑。在眾人解決了怪物後，也揭開那男子的真面目，原來他是一個喜歡妹妹的忍者，他在後來的劇情中也會出現。但米娜已有喜歡的人了，雖然他還沒有回來，不過米娜的心意是不會變的。至此，忍者只好離開。所有的問題都解決了，阿力克們又完成了一件委託了。





事件流程

1. 到モンスター協會認領可愛的怪物。
2. 向ベルニカ村長詢問得知牧場的位置。
3. 在アストーニ橋受到阻擋，回村長家討論解決的辦法。
4. 前往ノアリス森尋找果實，並發生戰鬥。
5. 再度到アストーニ橋。
6. 與シスターリーザ相會，將幼獸交出。



事件解說

這個委託是要找出喜愛動物、又懂得養怪物的人。在協會裡面我們可以知道在某個深山裡有這麼一位人物，詳細的情形必須再向ベルニカ村長詢問。ベルニカ村就在橋的右下角不遠的地方，進去之後可以看路牌得知村長住處的位置。得到正確位置之後，先不要這麼快就離開村莊，就在村長家的右方的屋子內，有三樣寶物等著玩家拿。

在アストーニ橋上，發狂的パンディット會阻擋玩家的去路，這裏アレク一夥人是不可能戰勝它的。回到村長家，必須再前往ハンナ的住處（在ベルニカ村），才能聽到ノアリス森有一種具鎮靜效果的食物叫「しずめる木の實」的消息。ノアリス森在リノ的東邊，進去之後會和喜歡吃「しずめる木の實」的怪獸クリムゾンロック交戰，由於一口氣來了5隻，因此更要注意別吃了「兩目」的悶虧。拿到了「しずめる木の實」，就可以前往アストーニ橋餵パンディット吃，見到シスターリーザ將幼獸交出去之後，就完成這次的委託。

劇情：PLOT

回到怪物協會後，之前的那個怪物似乎是生病了，沒有什麼精神，局長希望阿力克們能把牠帶到沛爾尼卡（ベルニカ）村去，在那曾聽說過有人和怪物住在一起，可以到那裡去打聽情報。阿力克們帶著那隻怪物，出發前往沛爾尼卡村。

一到沛爾尼卡村，阿力克們就前往村長家中，村長告訴阿力克們，在更靠近山區裡住了一位修女莉莎（リーサ），她開闢了一個牧場，專門照顧在大災害時受傷的怪物。知道這個訊息後，阿力克們起身前往修女莉莎的住處，但在經過阿斯多尼（アストーニ）橋時，被橋上的一隻怪物擋住了，但又打不贏怪物。就在進退兩難的同時，村長出現了，為了讓橋上的怪物鎮定下來，必須收集一些道具，阿力克們就和村長一起回村子去了。

回到村子後，阿力克們首先到村長家中，村長告訴阿力克們目前沒有道具，但可以到漢娜（ハンナ）的家中看看。阿力克們來到漢娜的家中，漢娜告訴阿力克們，只要有しずめる木の實，也許會有辦法，至於しずめる木の實可以到諾里斯的森林裡面找到，但有一種怪物專吃這種果實，所以不見得找得到。由於沒有退路了，阿力克們只有前往諾里斯的森林。在森林中打倒了一群怪物，也順利找到了しずめる木の實。

回到橋上，阿力克使用了しずめる木の實，怪物也頓時安靜下來，阿力克對那隻怪物說明來意後，怪物似乎了解了，也就讓路給阿力克們通過了。

到了修女的牧場，和修女莉莎交談後才知道，先前來過一批穿白色制服的人強行要將牠們帶走，所以牠才會這麼機動。阿力克也說明來意，並將生病的怪物交給修女莉莎診療，原來是太寂寞引發食慾不振，只要修養一下就會回復了，阿力克們聽到後也鬆了一口氣，總算是幫這隻怪物找到了一個家。





發生地點	發生條件	消滅條件
リノ	完成事件11	先接下事件15的委託



剷除アストーニ橋的盜賊集團



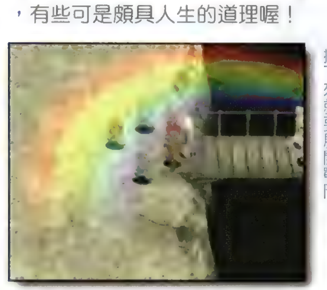
事件流程 GUIDE





事件解說 COMMENT

擁有高人氣的「虹色の橋」團，他們的攻擊力在這個事件中是出乎意料的強，而且每一個成員都有複數攻擊的能力，所以如果以普通攻擊的方式是很難獲得勝利的。在橋上的戰鬥使得陣型很難排的出來，這將造成對方的兵力容易集中，而我方卻不能採取各個擊破的不利點。最好的辦法就是テオ的卡片攻擊，然後把有回復能力的アレク擺在後頭專心回復，應該就可以過關。另外一提的是，那位盜賊團的頭目所說的話，細細品嚐的話，有些可是頗具人生的道理喔！



←按往常慣例出現了彩虹之後，接下來就要展開戰鬥。



↑之後與「虹色の橋」團的戰鬥都將發生在橋上，因此無法消除對方集中戰力的優勢。



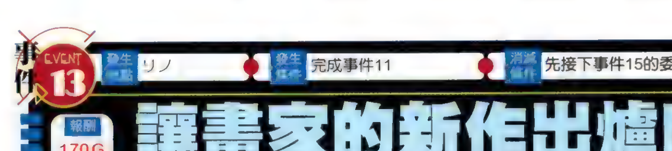
↑我方成員儘量避免排成一直線，否則將會受到集中的攻擊。

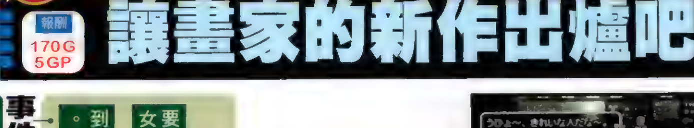
劇情 PLOT

在阿斯多尼橋附近出現了強盜團，阿力克們接受了事務所的請託，來到阿斯多尼橋，四處看了一下，結果什麼人也沒有，魯茲還在自誇說是盜賊看到我們就嚇得躲起來了，這時從對岸冒出一句話「誰害怕得逃走了啊」並出現了一群人，且人數頗多。

看似團長的傢伙對阿力克們說「你們不覺得人生就像橋嗎，當走在人生的橋上，朝向彩虹…而我們是…」說著說著，竟出現了彩虹！「盜賊，虹色的橋團！不管是這座橋、這條河、還是人生，如果想通的話，就把身上的錢財全留下來！兄弟們，上！」

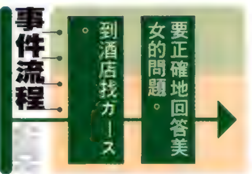
雖然敵人很多，但橋的寬度只能通過兩個人，阿力克們利用複數的攻擊成功的擊退了盜賊團，而盜賊團也答應不會再出現了。





讓畫家的新作出爐吧

事件流程





←平常行為怪異的畫家，在美女面前卻變得像小綿羊似的，真是英雄難過美人關

事件解說

聽完ガース對這次委託的說明，好像這次的委託跟個人的藝術細胞無關，令我們覺得很奇怪。不過當一位美麗的姊姊走進來，ガース立刻以180度轉頭的動作來看，看來我們的大畫家似乎正陶醉在愛情的音符中。

平常行動舉止魄力無限的大畫家，在美女面前卻完全抬不起頭，令人驚奇愛情的力量。好吧！這次我們獵人變成牽紅線的媒婆，就代他邀請這位姊姊做模特兒吧！回答她提出的問題，先選擇第一選項，再選第二，後面則都選第一選項。



↑答題其實不算困難，回答問題先選擇第一選項，再選第二，後面則都選第一選項，就可輕鬆完成任務

劇情 PLOT

這是畫家親自的委託，真難得，由於是在酒吧，於是我們就往酒吧去，看到了畫家，寒暄了幾句，突然出現了一位妙齡女郎，正當大家看得口水直流時，咦！怎麼畫家突然間消失了，仔細看了一下，原來是躲到我們後面了。原來才知道，畫家是為了想要那位妙齡女郎當模特兒，所以才請我們出馬。若要搭訕的話，就交給魯茲一定是沒問題的。在魯茲的三寸不爛之舌下，當然是讓那位妙齡女郎答應囉！把她交給畫家之後才知道原來這位妙齡女郎以前曾是畫家的模特兒，但由於畫家不欣賞，所以就不再用她，而這位妙齡女郎也因為如此而努力改變自己的氣質，最後終於讓畫家再次欣賞她，而願意求她當他的模特兒，不用說，這個任務也是成功的。



事件 EVENT 14



發生地點：リノ



發生條件：完成事件11

消滅條件：先接下事件15的委託

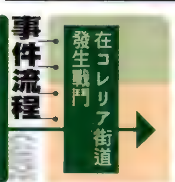


報酬：200G 7GP

將コレリア街道的怪物驅逐

放棄：不可

事件流程 GUIDE







←テオ等了會封印怪獸外，其長矛的攻擊力則是一自慢的，

事件解說 COMMENT

由於アレク是獵人的身份，因此像這種單以結束戰鬥就算完成委託的例子很多。這次在コレリア街道發生的戰鬥，敵人都是常見的怪物，因此倒不是這個事件的重點。戰鬥完，與其他的獵人小組アルパー行人的邂逅，得知獵人等級的制度算是比較重要的事。



↑[illegible]，就愈容易被封印，雖然卡片的威力不大，但卻是可以常用的卡片。



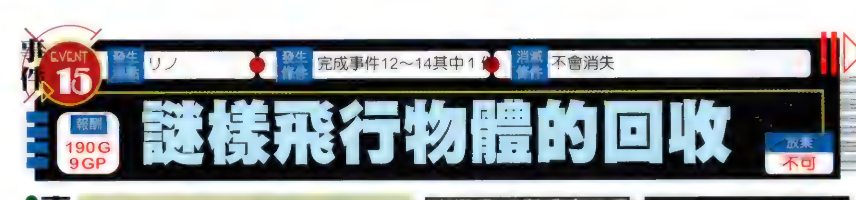
↑報出自己的稱號，卻被笑得人仰馬翻，這種滋味是很不好受。



↑未來故事的發展，有很多事件他們將與我們競爭，加油，不要被他們趕上了。

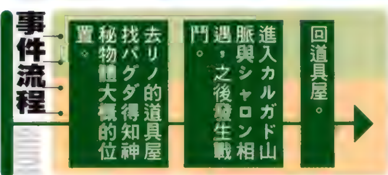
劇情 PLOT

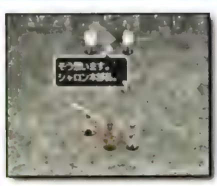
在克雷里亞街道上又出現了怪物，阿力克們也接受了事務所的請託，來到克雷里亞街道。到了目的地，果然看見一群怪物，在眾人協力消滅怪物後，又從樹後出現了一隻怪物，當眾人準備開打時，出現了一個傢伙一刀解決掉怪物，原來他也是獵人啊。不過這位名叫阿魯巴（アルバー）的傢伙似乎滿自以為是的，還直稱有像自己這樣的同伴比魯茲好多了，就叫自己的同伴出來，在與其他人的交談中才知道，這傢伙也是剛當上獵人的。雖然說多認識了一群獵人同伴，不過似乎也挺麻煩的。



謎樣飛行物體的回收

事件流程



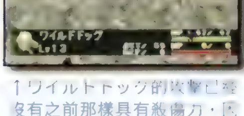




事件解說

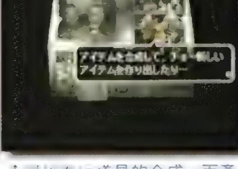
接下任務之後，到道具屋找パグダ先生，他就站在屋子的右手邊，櫃子前面的地方。聽他說這個神秘的飛行物以很快的速度朝北方飛去，大約掉落在カルカド山脈的位置。進去カルカド山脈後，便會遇見之前的那位美人姊姊シャロン，目前她正完成フォレスタモール地域的調查，而且很爽快就把先發現的黑色神秘物給了アレク。之後發生的戰鬥，會出現三隻ワイルドドッグ，只要把握集中攻擊落單的怪物，應可輕鬆的過關。回到道具店，將神秘物交給パグダ先生後，可以獲得有關道具協會的情報。



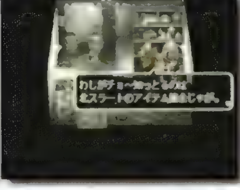


↑ワイルドドッグ的攻擊已經沒有之前那樣具有殺傷力，因此這場戰爭應可輕鬆的度過。





↑可以進行道具的合成，而產生新的道具，就是道具協會的功用。



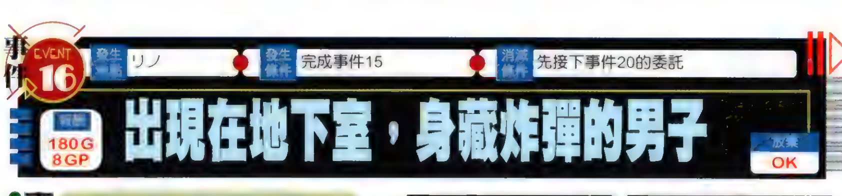
↑據說在北スラート有這種協會。

劇情：PLOT

鎮上的人都傳言看到了不明飛行物體，商店的巴格達（パグダ）爺爺便委託希望能回收飛行物體，對於這麼有趣的事情，阿力克們是不可能錯過的，就接下了這件委託。在統合了眾多的情報後，得知飛行物體好像在卡爾卡多（カルカド）山脈。

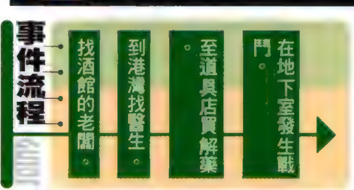
到了卡爾卡多山脈看到有3個人在調查那謎樣的物體，而其中一個人就是先前遇到的阿卡迪米的科學家夏蓉，當阿力克說明接受委託想拿走謎樣物體時，夏蓉也爽快的答應了，並警告阿力克說她在這裡也使用了和克雷里亞街道相同的機械，馬上就會有怪物聚集過來，就先離開了。當魯茲要去撿那謎樣物體時，謎樣物體忽然動了一下，而且也已經有怪物出現了，阿力克們只好先打倒怪物，再回收謎樣物體了。

阿力克們將謎樣物體交到巴格達爺爺手上，並詢問要如何處理這個物體，巴格達爺爺說要拿到道具協會具鑑定。道具協會！聽到這個名字，魯茲眼睛為之一亮，要求巴格達爺爺告訴他有關道具協會的事情，巴格達爺爺也勉為其難的告訴魯茲。原來道具協會和怪物協會類似，研究舊道具，發掘新道具，並將兩種道具混和產生不同的道具，都是道具協會的工作，在北史拉特就有一個道具協會了。得到新的資訊後，阿力克們回到事務所，希望有機會接到類似的委託。



出現在地下室，身藏炸彈的男子

事件流程 GUIDE





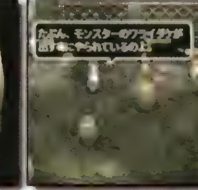


事件解說 COMMENT

在接下委託後，前往酒館和老闆交談，老闆表示，地下室的酒有自動減少的跡象，於是一行人進入地下室調查。在地下室中我們發現了ルパート，他似乎有有身體不適的現象，需要幫他找一位醫生。這名醫生叫モネール，她住在港灣區靠近右邊的地方。經醫生的診斷，ルパート是重了ワライダケ的毒，需要「毒よけの實」才能解毒。「毒よけの實」是極為普遍的藥草，在道具店就可以買得到。給ルパート服用下去之後，會出現真正偷喝酒的兇手ポイズンスライム，然後就發生戰鬥。ポイズンスライム屬於後發型的敵人，防禦力也很弱，可以一下子就將他們解決。



↑モネール說要看到本人才能醫治，所以就往酒館的地下室出發。



↑モネール的醫治功力深厚，一眼就看出ルパート中的是什麼毒。



↑其實酒並不是ルパート喝的，不過也很難說明清楚。

劇情：PLOT

在酒吧的地下室有人身上持有炸彈，酒的庫存量也快速減少，酒吧老闆希望有人能幫他把那個人趕出來。阿力克們就到地下室去看看，確實有一個人坐在牆邊，修茲向前去試著溝通，結果被當成是怪物，那個人馬上點燃炸彈，阿力克想勸他把炸彈熄掉，結果也被當成怪物，只有迪歐沒被誤認，阿力克們沒辦法，只好先上樓去了。

上樓後，老闆以為阿力克們也沒有辦法了，但阿力克不認為那個人是喝醉了，想請個醫生來檢查，但老闆無奈的說，這個城鎮沒有醫生，只有港口的莫內爾（モネール）婆婆有在賣藥。於是阿力克們到港口請莫內爾婆婆來看看了。莫內爾婆婆一看到那個人，就知道他是中毒了，只要有毒よけの實就可以讓他回復原狀，但阿力克身上沒有，於是趕緊到商店去買了毒よけの實，給那個人吃下，總算是回復了。原來他是個探險家，為了尋找傳說中的怪物而到諾里斯的森林，結果卻因怪物的攻擊中了毒，而老闆要他付酒錢，但他堅持說沒有喝，這時出現了一群怪物，原來酒是怪物喝掉的，探險家也洗刷了冤屈，不過還是要收拾這些怪物才行。在解決了怪物後，老闆為剛才的事道歉，並答應在找到傳說的怪物時要以最好的酒來款待冒險家，也完成了男人的約定，請阿力克們喝牛奶。



事件 EVENT 17

發生地點：リノ　發生條件：完成事件15　消滅條件：先接下事件20的委託



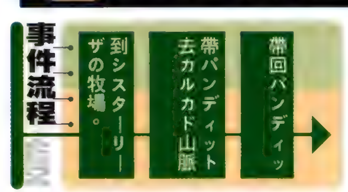


報酬：150G 5GP

尋找可以跟パンディット遊玩的同伴

放棄：OK

事件流程





←パンディット很久沒見到自己的同類，所以才[illegible]不樂

事件解說

這次的委託人是先前那位喜歡怪物的シスターリーザ。由於她養的怪物實在太多，因此即使パンディット的狀況不好，她也無法分身帶牠出去玩，於是這個責任就落在我們獵人的身上。

一帶パンディット出去，馬上就遇到牠自己的同類，看牠玩的不亦樂乎，心想應該狀況會變得好一點，誰知難題才正要來臨。

要把パンディット送回的時候，卻一下來了好多隻，真叫人為難。於是就出現了要選出真正的パンディット的迷你遊戲。遊戲的目的是找出真正的パンディット，第一次會出現四隻長像相似怪獸的叫聲，玩家要把握怪獸進入山谷中遊玩時的叫聲來分辨，若這一次沒有分辨出，則後面再要分辨就很難了，因為後來的分辨方式會以亂數的方式，怪獸不會一齊出現，那時就要靠玩家的運氣來猜了。



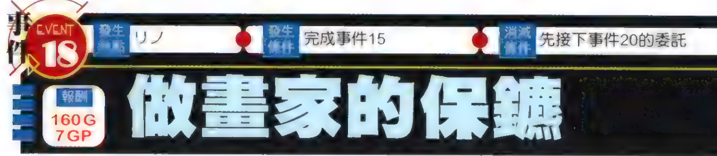
↑辨識パンディット的叫聲是整個委託任務是否能成功的關鍵，請玩家一定要注意牠叫的方式。

↓因為外型長得太像，所以最好能在第一次就用叫聲分辨出來。

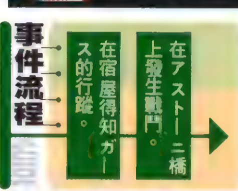


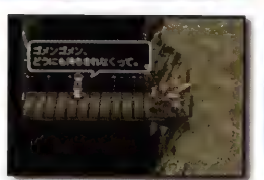
劇情：PLOT

修女莉莎的パンディット最近沒有什麼精神，而修女又因為要照顧許多的怪物而沒有空帶它去玩，所以才要請我們帶它去玩。帶它出去之後，沒想到パンディット看到了他許多的同伴們，然後就玩了起來，越玩越瘋，玩了一段時間後想想該是要回去的時候了，結果因為長得太像，差點認不出來。最後將它帶回去之後，當然是大功告成囉！



事件流程





←不小心[illegible]才獲得ガース的行蹤的

事件解說

1.最初要前往宿屋，這樣才能聽到有關ガース的消息。這回我們的大畫家跑到橋上尋找靈感了。

2.在アストーニ橋上的ガース這次更變本加厲，竟然對出現的怪物大叫找到最佳的模特兒，是啊！藝術誠可貴，但生命價更高啊！



←竟然把怪物當成模特兒，老兄，你也太誇張了吧

劇情：PLOT

這一次畫家又失去了靈感了。去了宿屋之後才知道他去阿斯多尼橋尋找靈感去了。天啊！那個地方有許多怪物出沒，得趕快去把他帶回來。於是立刻前往阿斯多尼橋，還好畫家還在，還沒有被怪物吃掉。趕快把他帶回去吧！沒想到就在這時怪物出現了，快！保護畫家，趕快把畫家帶走吧！結果沒想到我們在戰鬥時，畫家還在一旁看得津津有味，還不時的想要跑進來。害我們一邊打怪物還要一邊照顧他，真是累死了。還好最後畫家終於得到靈感了。這個事件也算成功了。

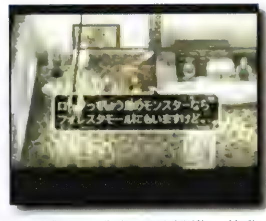


事件解說 COMMENT

進入モスター協會，リン就站在櫃臺的旁邊。出現的第一個選項要選「いいよ」才能帶她尋找「ロッくん」，不過之後在尋找的過程中將會發生多場的戰鬥，應先做準備再出發會比較好。從テオ的口中得知，第一個要尋找的地方是コレリア街道，不過卻不是リン要找的ロッくん，而且還引發了一場戰鬥。戰鬥完後可以得知ロッくん身上附的是紅色的羽毛，所以應該是指在ノアリスの森的クリムゾンロック才對。之後玩家如果不去ノアリスの森的話，就會重複發生在コレリア街道一樣的情形。在ノアリスの森將クリムゾンロック解決之後，便可完成委託。



↑目前對ロッくん的瞭解，就只有這個名詞而已。



↑多虧テオ對怪獸的認識，使我們知道ロッくん屬於鳥類的一種。



↑若找錯對象的話，就會發生戰鬥。



↑這麼重要的情報，到這裏才能知道。



↑如過漏看了這一段，之後會多花時間在不必要的戰鬥上。



↑ロッくん雖然美麗，但畢竟還是野獸，看到人還是會攻擊的。

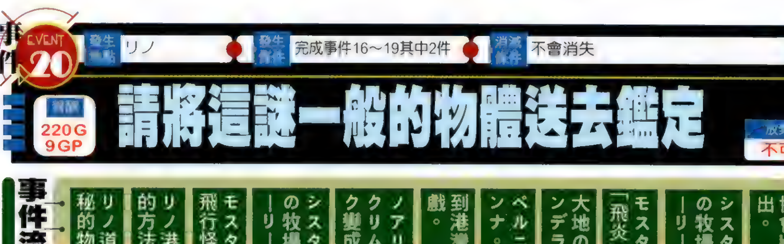
劇情：PLOT

琳（リン）想看一種綽號叫「ロッくん」的怪物，但既不知道全名，也不知道長相，阿力克們想了一下，迪歐想到有一種名叫ロック的鳥類怪物，出沒在克雷里亞街道，琳馬上說確實是一種很大的鳥，於是一行人就出發前往克雷里亞街道。

來到克雷里亞街道，就出現了一群ロック，但琳又說不是這種怪物，而怪物一直逼近，迫使阿力克們戰鬥。戰鬥結束後，琳說ロッくん有紅色的羽毛，迪歐想了一想，覺得應該是クリムゾンロック，出現在諾里斯的森林，一行人又朝諾里斯的森林出發了。

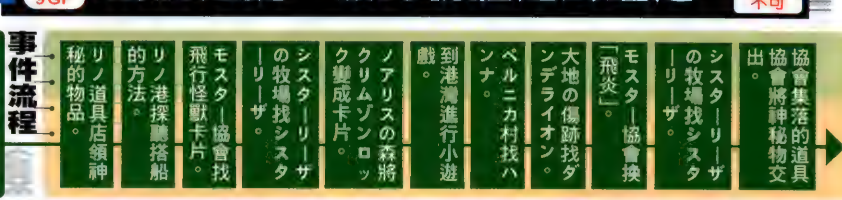
到了諾里斯的森林時，琳看到一群クリムゾンロック，高興得走了過去，クリムゾンロック正要攻擊琳時，阿力克把琳推開，受到クリムゾンロック的攻擊。等阿力克們把クリムゾンロック打倒之後，琳不斷的道歉，說她不知道怪物是這麼可怕的，而阿力克也很有風度的告訴琳，這也是獵人的工作，說自己不要緊。總算是幫這位大小姐完成心願了。

完成委託的阿力克們回到事務所後，事務員告訴阿力克們已經沒有委託了，還有，商店的巴格達爺爺在找阿力克們，請趕快和巴格達爺爺聯絡。



請將這謎一般的物體送去鑑定

事件流程



事件解說

接下委託之後，要先到道具店找之前拜託アレク找神秘物品的パグダ先生，從他那得知道具協會是在北スラート的協會集落。等ルッツ衝出去離開隊伍，我們就要跟著他到位在南邊的港灣，探聽到北スラート的方法。在港灣確知搭船行不通之後，就照テオ所想的，可以用飛行怪獸的卡片去北スラート，於是要到モスター協會去找這張卡片。

這張名叫「飛炎」的怪獸卡片，需要有能跟它心靈相通的人才能把力量引出來，最後ルッツ想到シスターリーザ可能有這種能力。同時「飛炎」對協會而言也是相當珍貴的卡片，要用「野生ヘモジー」、「ダンデライオン」和「スライム」三張卡片才能換取。

到牧場獲得シスターリーザ的同意之後，接下來就是要找這三張卡片。「野生ヘモジー」在モスター協會裡有人有，要以熟悉的ロッくん，對，就是「クリムゾンロック」的卡片才能和他交換，出現的地點不知？別忘記在ノアリスの森喔！「スライム」這張卡首先要跟一位站在モスター協會附近的人講話，得知港灣有人持有「スライム」，到了港灣還要幫船夫確認船上貨物的搭載量才能拿到。「ダンデライオン」則是要先去ペルニカ村、ハンナ的住處確認出現地點之後，前往「大地の傷跡」黃色花的那朵便是。

在換得飛炎之後，前往牧場便可以〝飛〞到北スラート。



↑這裡要到斯納地的委託，一段長的旅程即將開始。




←可惜無法以船前往。




→有愛心的シスターリーザ小姐，應該可以和「飛炎」溝通。



↑換卡片的規矩是改不了的，而且一次要三張來換。



↑獲得シスターリーザ的首肯，皆下來就要收集三張卡片。



↑就在モスター協會裡有我們要的卡片。



←路人將告訴我們，「スライム」取得的方法。

→一共有箱子、壺（つぼ）和其他共三種貨物的進出，最後會問其中兩種在船上的搭載量。



劇情：PLOT

巴格達爺爺希望能拿之前委託的謎樣物體去道具協會鑑定，但北史拉特（北スラート）太遠了，自己沒辦法去，只有請獵人代勞了。巴格達爺爺還說，北史拉特有協會集落，有許多的協會都在那裡。聽到這個消息，魯茲和迪歐拉著阿力克跑到碼頭，請船長能帶他們到北史拉特，但這艘船沒有到北史拉特，走海路會因水流而無法到達，陸路又有高山阻擋，唯一的辦法是搭乘往北史拉特反方向的船，只是不知道什麼時候會到達。阿力克們已經沒有時間了，船長開玩笑的說「飛過高山就可以到達了」魯茲大叫「我們又不是怪物」這時迪歐忽然想到了什麼，高山...怪物...用飛的...有了，怪獸協會裡有一張傳說的怪物，也許可以藉此到達北史拉特，事不宜遲，阿力克們告別了船長，就趕往怪物協會去了。

局長知道這傳說的怪物名叫飛炎，之前迪歐的母親試著想騎乘牠卻失敗了，魯茲想到可以請修女來和怪物溝通，這麼一來就沒問題了，但這是怪物協會最珍貴的卡，在幾經拜託後，局長終於答應以野生ヘモジー、ダンデライオン、スライム等3章卡片來交換，3人馬上就去打聽情報，收集卡片了。

首先，和怪物協會的琳交談後知道她有野生ヘモジー的卡片，但必須要用她喜歡的クリムゾンロック交換才行，而クリムゾンロック出現在諾里斯的森林。スライム的卡片船長有，但要幫船長做工作才能給阿力克們，為了卡片，也只有多忍耐了。與沛爾尼卡村的漢娜交談，她會告訴我們ダンデライオン在大地的傷跡。在3種卡片全收集完後，阿力克們馬上到怪物協會和局長交換飛炎的卡片，然後再請修女和飛炎溝通，此時天搖地動，飛炎出現了，瞬間就把阿力克們帶到天空去，到了北史拉特後，就把阿力克們扔了下去，壓到了一個女孩雪莉（シェリル），而且腳受傷了，這時有一群人出現了，裡面還有穿白色制服的人，他們馬上和雪莉起衝突，而白色制服的人說他們是來尋找能合成的道具，既然發生這種事情，他們就要回去請戰鬥部隊，並轉頭就走了。其他人因為白色制服的人走掉而拿不到錢，也趕緊追了過去，阿力克們就扶著雪莉到協會集落去了。

到了協會集落，雪莉就獨自離開了，阿力克們擔心她的腳傷，跟著她來到武器協會，看到雪莉開發出新的槍，老闆誇獎雪莉是個槍枝專家，並詢問雪莉阿力克們是不是她的朋友，雪莉說別開玩笑了，在基斯雷姆（ギスレム），朋友是背叛者的代名詞，然後就走出去了。老闆跟阿力克們解釋說，雪莉的父親在大災害中去世了，只剩下她一個人，而在基斯雷姆的街道中只有搶劫與被搶，雪莉就是在這種環境中長大的。阿力克們聽完後，希望到基斯雷姆去幫助雪莉，但現在還有工作沒完成，阿力克們又趕緊前往道具協會，把謎樣物體交給會員後，這件委託才圓滿結束。

第三章

事件 EVENT 21



發生地點：ギスレム
發生條件：到ギスレム的第一個事件
消滅條件：不會消失



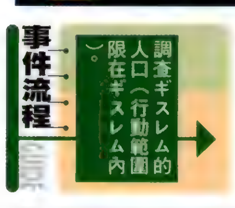


報酬 200G 8GP

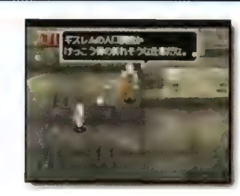
調查ギスレム的人口

放棄：不可

事件流程 GUIDE



調查ギスレム的人口（行動範圍限在ギスレム內）。





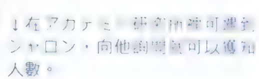
←剛剛認識的シェリル在宿屋的二樓，自己一個人住。

事件解說 COMMENT

畫面左上角的數字代表目前玩家調查過的人口數，還沒調查過的人員，只要和他對話，左上角的數字自動就會加一。因為是整個ギスレム的人口，當然除了民宅之外，一些特別的措施內的人員也要算進去。在孤兒院裡面，只要和クララ說話，裡面全部的人都可以算進去，在アカデミー的研究所也是一樣，只要和シャロン說話就可以了，還有就是デンジャードーム那邊的三個人也不要忘了算進去。此外從這個事件，可以讓玩家認識ギスレム裡面的人物組成。



↑孤兒院有為數不少的人，但只要和クララ講話就好了。



↓在アカデミー研究所裡可遇到シャロン，向他詢問就可以得知人數。



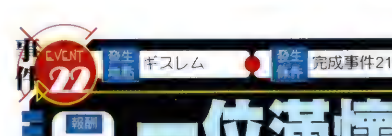


↑全部人數是31人，你都數到了嗎？

劇情 PLOT

阿力克們在基斯雷姆的酒吧得到最近人口逐漸減少的情報，就到事務所去接受委託，協助調查基斯雷姆的人口。當來到阿卡迪米事務所時，警備員把他們攔下來，但剛好夏蓉在場，阿力克告訴夏蓉他們在進行人口調查，夏蓉就讓他們進來，並將阿卡迪米復興世界的理念告訴阿力克們。在阿力克們出事務所的時候出現了一個人，雖然覺得很奇怪，但還是要進行人口調查的工作，就離開了。

來到危險巨蛋（デンジャードーム），先前與雪莉起衝突的人設計要陷害阿力克們，結果沒有得逞，阿力克們也被搞得莫名其妙的，不過連他們一起算進去的話一共是３１人，阿力克們就回去向事務所報告。




事件 EVENT 22

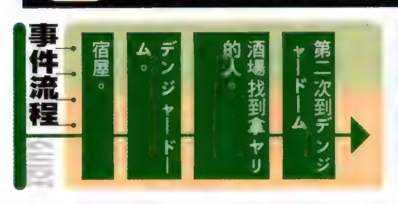
發生地點：ギスレム　發生條件：完成事件21　消滅條件：先接下事件27的委託

報酬 240G 6GP

一位滿懷憂愁的客人

放棄 OK

事件流程



宿屋。→デンジャードーム。→酒場找到拿ヤリ的人。→第二次到デンジャードーム



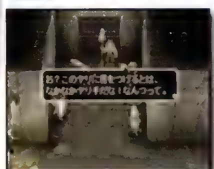

事件解說

找到死去兒子的遺物，找到ヤリ是解決事件的方法。從宿屋老板的口中得知，ギスレム的治安極差，被盜走的東西都會在一個叫デンジャードーム的地方，以擂台戰的方式高價出售，所以第一個目標應擺在デンジャードーム上。出了門朝右下方走，在一輛翻的車輛旁邊便可進入デンジャードーム。進行擂臺戰前，必須以一件高級的道具交換出場權，戰勝了才能拿到ヤリ，復活的藥是不錯的選擇。擂台戰是以單挑的方式進行，由於只有テオ出場沒有回復的能力，要多準備藥草以防萬一。尋找ヤリ的過程總共有兩次（因為第一次拿到的是假貨），第二次是在酒館裡找到拿ヤリ的人，找到之後也會發生單挑的決鬥，尤其第二場對手的實力明顯變強，各位玩家不要過於輕敵了。



↑看到テオ拿到的ヤリ，女士不由得悲從心中！

↓要拿到ヤリ，先要交出高級的道具並在單挑戰上戰勝才行。





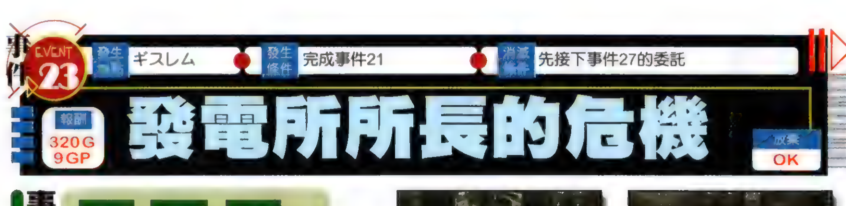
↑→前後兩場戰鬥的實力有很大的差距，[illegible]才多帶一點回復道具是錯不了的！



劇情：PLOT

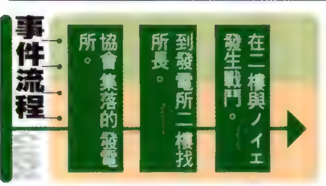
宿屋的主人像阿力克說明，有個客人一直說想死，而且也有付住宿費，所以不能把她趕走，因此想請阿力克們幫忙。阿力克們到房間後，那個女人看到迪歐手上的矛，就要求迪歐用矛刺穿她，阿力克們沒辦法，只好先退出房間。宿屋的主人就告訴阿力克們那個女人因為在大災難中兒子去世了，兒子遺留下來的矛卻被偷走，所以才會這麼難過，如果想打聽到矛的事情可以到危險巨蛋去看看。

進入危險巨蛋，看到有人拿著矛，阿力克們上前詢問，但那個人要求用其他的道具作交換條件，並和他一對一決勝負，這是危險巨蛋的規定。迪歐為了取回矛，也就答應了。好不容易打倒那個人並取回矛，回到宿屋去還給那個女人，但阿力克發覺女人並沒有感到特別感動，大伙猜想也許不是這隻矛，於是又四處去尋找，終於在酒吧發現有人拿著矛，一問之下才知道這傢伙就是元兇，但依照規矩，阿力克們回到危險巨蛋，在迪歐的奮戰下終於打敗對手，並將矛交回女人的手上，而那女人也感動的將迪歐抱住，這個委託也圓滿達成了。

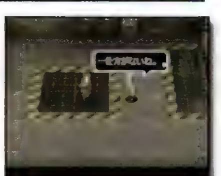


發電所所長的危機

事件流程 GUIDE







事件解說 COMMENT

接下事件後要前往發電所。而ノイエ以聲東擊西的方式，趁アレク不注意的時候潛入了發電所。與她的戰鬥將會非常吃力，因為除了我方只有一個人之外，ノイエ的超高攻擊力也是原因之一。建議先對其施加輔助性的魔法，如フォースリンク，干擾她的行動之後再實行攻擊會比較有效果。當然，單挑時所必要的回復道具是不能少的。戰鬥勝利之後，雖然被ノイエ逃了，但所長平安無事所以也算成功的完成任務，不過可想而知，由這個事件一定還有很多後續的事情要發生。



劇情：PLOT

接受了這個委託之後，出鎮向北走可以到協會集落，協會集落向內走就是發電所，裡面就看見了依賴人梅魯多（メルト），在梅魯多的說明之下，阿力克們才了解原來最近發電所所長的身邊真是危機重重，此時副所長走向前詢問梅魯多為什麼會冒出一群人出來，經由梅魯多的說明副所長也同意由阿力克們一行人保護所長，並告知所長室在二樓。

阿力克一行人便上二樓前往所長室。在樓梯前面梅魯多補充前面未說完的話，原來前所長因意外而身亡，所以才由之前的副所長擔任現在的所長。到了二樓見到了所長，所長似乎覺得所員顧用獵人前來保護自己，是多此一舉。而在這個地方沒有關係的人禁止進入，所長就請阿力克一行人離開，但是阿力克為了堅持工作而不肯離開。

此時樓下有狀況，副所長聽到了機器附近有奇怪的聲音，阿力克們向前去調查，發現只是一隻小老鼠。在此時樓上也有狀況發生，同時樓下也有暴徒闖入，阿力克決定由迪歐和魯茲留在樓下，阿力克一個人上去保護所長。到了二樓，只見諾愛爾（ノエル）正要取所長的性命，而阿力克上前保護所長便和諾愛爾打了起來。戰鬥完畢，只見所長上前詢問諾愛爾是否在那見過，因而差一點被諾愛爾狙擊打中。而迪歐和魯茲則詢問阿力克上面是否有狀況，因為下面只有幾隻老鼠而已。

上來剛好看見這種情形，而阿力克也請所長想一想看看是否有甚麼線索，而所長強硬的態度並沒有改變，而阿力克一行人也沒法子可想，此時所員上來招乎阿力克一行人向副所長的地方前去。而副所長表示阿力克一行人的任務已經完成了。阿力克則表示還有一些疑點，副所長則表示這是屬於另外的工作了。阿力克一行人在道謝後便回事務所報告。



事件 EVENT 24



發生地點 ギスレム　發生條件 完成事件21　消滅條件 先接下事件27的委託





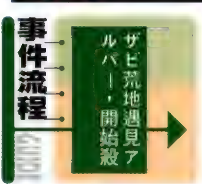
報酬 300G 7GP

將ザビ荒地出現的怪物擊退



放棄 OK

事件流程 GUIDE



ザビ荒地遇見アルバー，開始殺



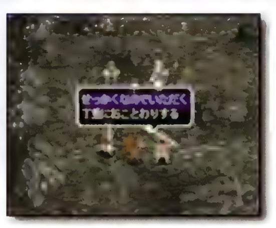


←ザビ荒地的位置如圖，就在ギスレム旁邊而已。

事件解說 COMMENT

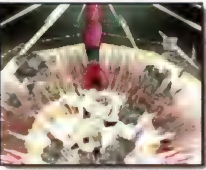
接下任務後，就往ザビ荒地出發，ザビ荒地在靠近ギスレム的右手邊，近海的地方。雖說這是一件單純的擊退怪獸的任務，但因為有曾在フォレスタモール遇見的獵人小組一起競爭，所以成為有限制回合的戰鬥，而且就算雙方使用的回合數一樣，也是判定アルバー那邊贏。在這種環境下，為了不失面子，就全力以卡片來攻擊以爭取時效。限制的回合數會隨著アレク與アルバー的對話選項而變動，第一項是4回合、選第二項只剩下3回合。















劇情 PLOT

走出鎮外向右方前進，見到山後再往下走即可見到未開拓之地。進入後看到兩隻兇猛的怪物正要向阿力克們攻擊，卻忽然看到有人先將怪物打倒，還問阿力克們有沒有事。這幾個人似乎在那看過，當他們在對話中說道阿魯巴這個名字時，魯茲突然想起以前在克雷里亞時所遇見的那個獵人，於是上前交談了一下，沒想到阿魯巴居然還記得阿力克們。

在了解阿力克們的行動後，提出了挑戰的要求以那一方先打倒怪物便算勝了，我方還可以選擇要不要答應。即然對方都下了挑戰書，我方豈有不接受的道理。這時如果不在4回合內消滅怪物，就算輸了。在戰鬥完畢之後，阿魯巴一行人似乎也承認了阿力克的能力，但還是心不甘情不願地放下一句話就走說：「下次我不會輸給你的」。終於又完成一次任務了，阿力克們趕緊回到奇斯雷姆的事務所報告。



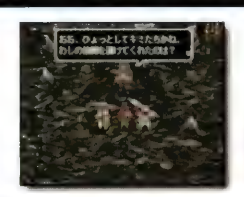
流浪商人發明新藥！

報酬 260G 6GP

成果 OK

事件流程







←ガレキの瀧的位置如圖所示，是在最北端。

事件解說

前往地圖的最北端，進入ガレキの瀧，就可以找到ドルパン。不過這次アレク並沒有看清楚委託的內容，竟被ドルパン當成新藥的實驗品！服下號稱可以增強力量的新藥之後，結果卻是在戰鬥中造成極不利的狀況。アレク一行人在這場戰鬥中遇到的新狀況是，HP和MP會隨時間不停的減少，一回合約減少8到9點。新敵人PA200由於初期的配置很集中，所以會有集中攻擊的現象，面對這種雪上加霜的不利態勢，只好仰賴テオ的卡片了。

戰鬥結束後，ドルパン會依戰鬥結果賣給我們不同的東西。如果是大成功的話，就會得到こうてつの劍、はがねの劍、せいどうの劍、なまくらの劍、こうてのヤリ、鐵のヤリ、ちょっと曲がつたヤリ、スチールナイフ、アイアンナイフ、ブロンズナイフ、バランスの惡いナイフ、すりおろしたリンゴ這麼多對戰鬥影響極大的東西；而小成功的話則是毒よけの實、痛烈な針、反發の木の實、ミント、綠の想い出草、やる氣ゼリー、ルウの藥、ヤパめの藥草、藥草、すごい藥草、みんなの藥草每種各12個之多。



←只要100ゴッズ一大堆，各位朋友可不要不買喔！

劇情：PLOT

為了測試商人開發的新藥，出了鎮向北走到底就可以見到加烈奇（ガレキ）的洞窟，進入內中只見一位行商人背著一大堆東西，看見阿力克一行人便詢問是否是事務所派來協助他的？接著商人也自我介紹說他是特魯邦，並且將家傳的秘藥「究極之藥」拿出來一一給阿力克一行人喝下，聽特魯邦說喝下可以提升攻擊力，不論任何敵人都不怕了。而迪歐則發現不會是把我們當成人體實驗吧！特魯邦的藥可不可靠啊？誰也不知道。阿力克們心想既然是工作也沒有辦法，只好喝了。

三個人在依照工作的條件喝下之後，迪歐突然覺得槍變輕了。而阿力克和魯茲則是覺得全身充滿力量，特魯邦則更加得意了，可是特魯邦則是覺得沒有怪物好像無法證實藥效！？突然之間魯茲發現了怪物，可是阿力克們突然全身沒有辦法使出力量？這是什麼混帳藥啊？怪物突然攻擊特魯邦，還好在千鈞一髮之際閃過了怪物攻擊。阿力克叫特魯邦先行逃命，而阿力克一行人在每回合都會減少HP和MP，怪物看來又很強，又是一場硬拼了。什麼「究極之藥」，根本就是什麼鬼東西。

為了彌補阿力克們的損失，特魯邦會以超低價賣給阿力克們一些道具。既然如此，阿力克們也就收下了。







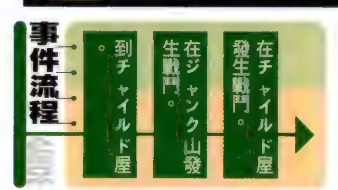
發生地點：ギスレム　發生條件：完成事件21　消滅條件：先接下事件27的委託

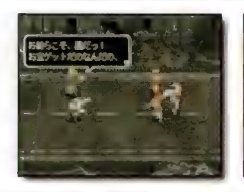
一起向ジャンク山出發

報酬：80G 9GP



事件流程





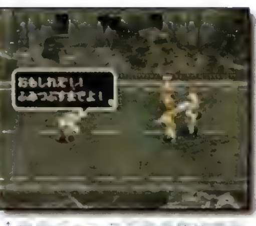


事件解說 COMMENT

最初要到チャイルド屋聽小孩說明委託的內容，チャイルド屋就是デンジャードーム對面那條街的第一間房子。成功的護送小朋友回來之後，之前發生戰鬥的盜賊會潛入チャイルド屋中，隨之出來的選項要選「行く！」才能將這次的事件圓滿的達成（你忍心見死不救的話，也無話可說）。如果選擇不入內，阿力克的夥伴也會拉你進入的。













劇情：PLOT

這是幼兒之家中兩個小孩的委託，要我們陪同他們去垃圾山找尋值錢的東西給姊姊當聖誕禮物，好吧，既然他們有如此的孝心，那就成全他們吧！沒想到這時出現了二個強盜想要奪走孩子們的東西，這怎麼可以呢？當然是立刻出手把他們打得落荒而逃。最後還幫他們的忙一起撿。沒想到回去之後，卻遭到姊姊的白眼，真是…，出了幼兒之家後魯茲還發了一頓脾氣。就在這時，突然背後傳來響聲，好像是有人潛入幼兒之家。心想不對，趕快進去看看，結果沒想到是先前那兩個盜匪要來搶值錢的東西。可惡的敗類，當然是立刻把他們打得落花流水。在戰鬥結束之後，姊姊才了解我們的苦心，並且也感謝我們的幫忙，讓她從大災害之後到現在，首次體會到人性的溫暖。



事件 EVENT 27

發生場所 ギスレム



發生條件 完成事件22～26其中2件

消滅條件 不會消失

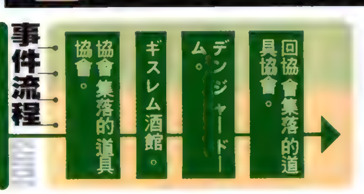


報酬 170G 8GP

拿到重要的合成用道具

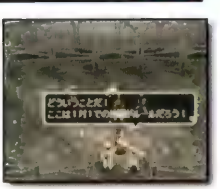
放棄 不可

事件流程 GUIDE



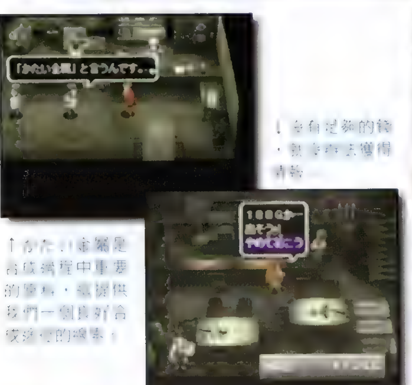
協會集落的道具協會。→ ギスレム酒館。→ デンジャードーム。→ 回協會集落的道具協會。





事件解說 COMMENT

聽完任務說明之後，首先要到ギスレム的酒館問老闆有關「かたい金屬」的情報。不過在金錢主義的ギスレム中，問一樣情報就得付100 ゴッズ，而且每個問題還分的清清楚楚。總共會有三次請アレク付錢，不過只要付兩次就可以得到シェリル有かたい金屬、而目前她在デンジャードーム的重要情報，當然，想多瞭解事件的來龍去脈的人，多付錢也無所謂。來到デンジャードーム就會發生シェリル被暗算，アレク去營救她的劇情，這場戰鬥敵方有三個成員，其中エダン的「回復の波動」一次可以恢復100多點，最好先把他解決掉。



↓要有足夠的錢，就可以去獲得情報。

↑かたい金屬是合成過程中重要的原料，這提供我們一個良好合成[illegible]的線索。



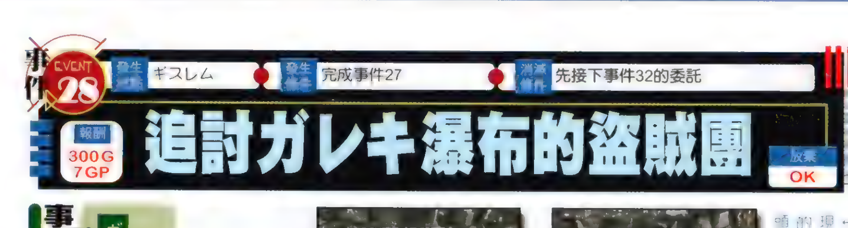
↓エダン的回復能力需要特別注意。

↑[illegible]多人質的ギスレム，[illegible]又怎麼會去幫忙呢？

劇情 PLOT

這次是道具協會的委託，內容是希望我們去拿到重要的合成道具硬金屬，因為要作重要的實驗所以務必將這個東西拿到手，而道具協會的人員也說這原本是在雪莉的手上，所以希望我們去拿過來。得到這個消息，我們立刻前往雪莉住的酒吧二樓去拿東西，不過到了二樓才發現門是關起來的，那麼人應該是不在吧！於是到樓下去問酒吧的老闆，才知道雪莉和別人在危險巨蛋和別人決鬥。雖然知道雪莉很強，但是還是得去拿東西才行，於是便前往危險巨蛋。

到了危險巨蛋，看到雪莉正在和之前那幾個無賴漢在決鬥，沒想到那幾個傢伙竟然用偷襲的手段，這時看不過去了，就上前去幫忙。沒兩三下就把這些傢伙們解決了，救了雪莉之後，雖然雪莉口頭上沒說什麼，但是實際上還是相當感謝我們救他，最後就把硬金屬給了我們。



追討ガレキ瀑布的盜賊團

事件流程







←冷不防的從後面出現的……不是好久不見的「虹色の橋」團嗎？

事件解說

「虹色の橋」團的頭目，說話仍是一樣頗具哲學道理，不過，這會兒多出可以不用聽他囉唆的選項，只要選「さっさとやっつけよう」就可以立刻進入戰鬥。以下就為玩家公布各團員響叮噹的別號：團長「橋のアギト」以及「海のトリム」、「川のムラプ」、「湖のプルーガ」、「沼のガラード」、「池のドルドルカ」共六位，對了，最後那一位「池のドルドルカ」可是團上的見習生喔！



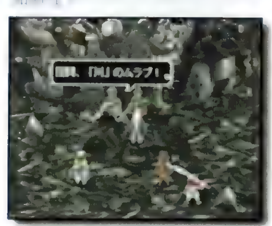
↑[illegible]



↑[illegible]



↑[illegible]計，可以不必聽他囉唆。



↑[illegible]



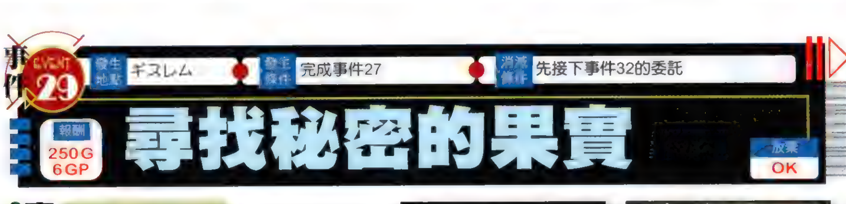
↑[illegible]



↑[illegible]

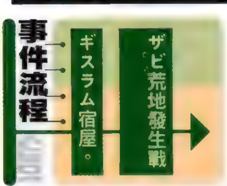
劇情：PLOT

聽說加烈奇瀑布出現了一群盜賊，專門搶奪別人的財物，基於正義心的驅使之下，於是接下了這個工作，到了那個地方一開始本來以為是不是走錯地方了，怎麼沒有人出現呢？突然間出現了七個痞子，原來又是虹色的橋團，而且團長還是照慣例說了一堆大道理。哇咧！去死吧，因為等級還是和以前一樣，兩三下就解決了。不過雖然是打敗了，但是這群人還是願意跟著領頭的人，可見得他們還真是臭氣相投啊！

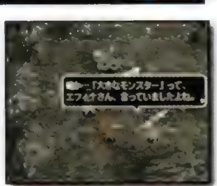


尋找秘密的果實

事件流程

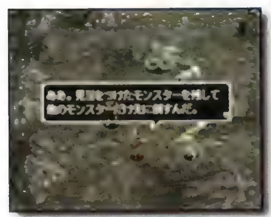






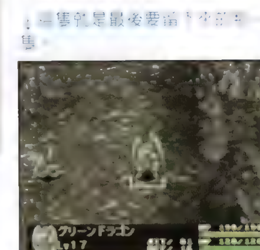
事件解說

委託人ライオル在宿屋最裡面的房間，ライオル自己也是一位獵人，不過因為要照顧病人，所以才委託其他的獵人。要找的果實在ザビ荒地，而且靠近某種怪獸的巢，最好在出發之前做好準備。荒地上共出現四種怪物，依照エフィナ所講的果實是在很大的怪獸的旁邊，所以目標應鎖定グリーンドラゴン（就是那隻的綠色龍），要注意的是，這隻綠龍要最後解決，否則就找不到他的巢了。接下來的戰鬥會異常的艱苦，會讓人覺得戰敗好像是劇情設定一樣，其實如果戰敗的話，事件就算失敗了。附帶一提的是，エフィナ就是上次想殺掉發電所所長的ノイエ的妹妹，其實アレク在找果實的同時，她也正在為妹妹找相同的東西，這樣的好姊姊，為什麼心中有這樣大的仇恨呢？



↑若先把綠龍解決掉了，此次的事件就不能完成了。

↑這隻就是最後要留下來的那一隻。



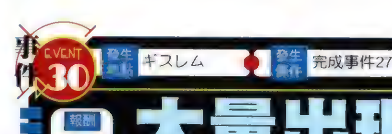


↑這場戰鬥的劇情好像設定錯了一般，強到有點離譜。

劇情：PLOT

這是一個可憐少女的委託，到了宿屋之後，找到了這個可憐的臥病少女，在他身旁的是一個青年。經過談話才知道，原來這個少女是被這個青年找回來的，而這個青年也是個獵人。因為青年要照顧這個少女，所以無法分身去找少女最喜歡吃的那個果實，如果吃了那個果實，或許少女會好起來吧！為了達成少女的心願，就去找吧！不過要去那裏找呢？由於少女也不是很清楚，從少女的說明中知道是隻「長尾巴」「像植物一樣的顏色」「看起來很重其實很輕」的怪物，就在那怪物的巢附近就有了，於是就去那個地方看到了一大群怪物，其中發現了一隻綠色的龍，啊！就是這個了，於是就把其他的怪物都宰了，跟著那龍就拿到了秘密的果實了。

Arc The Lad



事件 EVENT 30

發生地點：ギスレム　發生條件：完成事件27　消滅條件：先接下事件32的委託

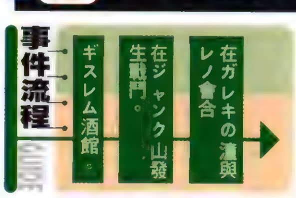


大量出現的怪物!?

報酬：300G　9GP



事件流程 GUIDE

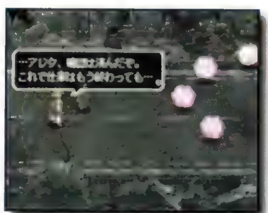


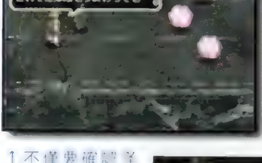


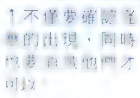


事件解說 COMMENT

レノ是這次行動的領導人，接下委託之後要先到酒館的櫃臺前面，找到這位金頭髮的獵人。怪獸大量發生的地方有ガレキの瀧和ジャンク山兩個地方，先聽從レノ的指示，來到ジャンク山。這次敵人的數量是較多了一點，但實力都不強還算好。跟レノ會合之後將會看到一件怪事，那位救レノ的人和剛剛在ジャンク山主使大量怪獸出現的人，竟然是同一個。為什麼他要做出這麼矛盾的事？又，各位記憶還不錯的話，在計算人口事件中，在アカデミー研究所前面這位仁兄也曾出現過，不禁讓人懷疑アカデミー到底是怎樣的一個組織？故事愈來愈進入劇情的核心了。







↑不僅要確認怪獸的出現，同時也要消滅牠們才可以。

→レノ[illegible]





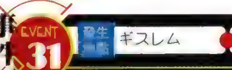
↑一邊製造怪物，又一邊消滅怪物，這樣奇怪舉動的原因到底是什麼？



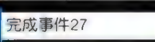
劇情：PLOT

最近無故地大量發生了許多怪物，為了找出原因，阿力克就和另一位獵人聯手一起調查，首先到了垃圾山，發現了七隻沒見過的怪物，原來都是人造的，在消滅了那些怪物之後，又立刻趕往瀑布，發現只剩下他一個人，和他談話之後，才知道原來剛才也是一樣有許多怪物，而在危機一髮之間被一個很強的人所救。不過那個人來無影去無蹤，也不知道是何方人物，不過還好總算是撿回了一條命。不過那個人到底是誰呢？

事件 EVENT 31



發生地點 ギスレム



發生條件 完成事件27



消滅條件 先接下事件32的委託

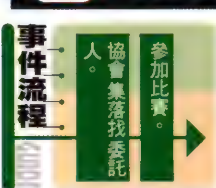


報酬 280G 7GP

尋求參加合成大會的伙伴

放棄 OK

事件流程 GUIDE





←回答好，就可以去參加比賽了

事件解說 COMMENT

在申請任務之後，就到事務所外面和她在協會集落的道具協會門口交談，這時會有人來攪局，不過不要理會，他即會自行離去。

比賽規則：賽場中有5個寶箱，每個寶箱有一個道具，從5個道具中選出正確的2個來組合。每組中的一人除了要確認寶箱中的道具外，還要再選出一個可以合成的道具。而另一位組員就要選擇一個可以和前面組員所挑的道具合成的東西。若比對手更早又更快地合成的話就算獲勝，因此先攻比較有利 。比賽是採淘汰賽方式，所以輸一場就算失敗。

比賽時先記住同伴選的道具，然後再參照附錄的道具合成一覽表，選出可以合成的道具就可以了。



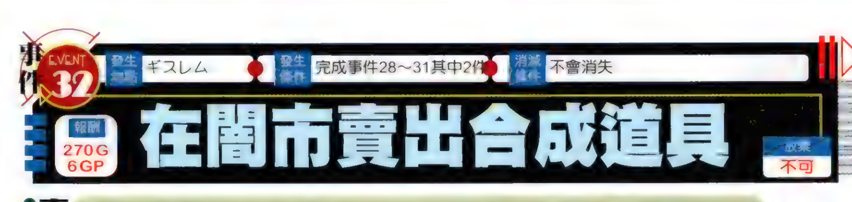
↑看同伴挑的是什麼道具，再挑可以組合的道具

↓大會比賽是採取淘汰制



劇情 PLOT

道具協會的研究生要參加道具合成大會，想用這筆賞金來作研究道具合成的費用。對道具有研究的我當然也就義不容辭的答應了，到了會場才發現參加的人都是一些阿里不達的人。除了雪莉之外，其他都馬馬虎虎。不過在對雪莉時手心直冒汗，還好有伙伴的提示，第一回就答對了，雪莉連出場的機會都沒有，她大概氣死了吧！



事件流程

前往テスタ，再去道具協會。找看守水之珠的人（トッシュ頭目）。→ 通過「墜落跡の抜け道」（入口在キスレム南方）。→ 戰鬥（シェリル加入戰鬥）。→ 前往ジャンク山和シェリル見面，並得到合成武器之一的プラチナの劍。→ 去武器協會找シェリル，得知シェリル在ジャンク山等待。→ 前往協會集落，進入道具協會，得到道具魔法リンゴ。

→ 找トッシュ親分求得許可（賣啦）。→ 拿到闇市管理局去賣（不買）。→ 去テスタ的武器協會（得到レイトルツメソード）。→ 回到テスタ的道具協會（合成すごい魔法のリンゴ）。→ 前往「パンディラ」。叫出アリじい的名字（アリオリハヴェリイマソガーリ）。得到テムの根。

↑道具協會上等待主角的來臨。

事件解說

道具協會這次想要在闇市賣新的合成道具。不過道具還尚未合成，所以要先去集落協會的道具協會拿「魔法のリンゴ」之後，再去南スラート。不過在去那裏之前要先到「ジャンク山」去和シェリル會合，在看到シェリル的時候，由於シェリル不願加入「アカデミー」，所以主角一行人就和「アカデミー」進入戰鬥。

戰鬥完了之後，シェリル會成為同伴，並且由シェリル口中得知通往南スラート的方法。

一行人在通過「墜落跡の抜け道」之後，來到了テスタ，進入道具協會之後才知道合成用的道具還沒有準備好，這時才得知アリじい不願意把這個道具賣給道具協會。不過聽說看守水之珠的トッシュ頭目是アリじい的好友，只好前往他的住處去找他了，由トッシュ頭目的口中得知アリじい的本名是「アリオリハヴェリイマソガーリ」，只要用這個名字就可以買到必要的道具。於是就興高彩烈地準備出發，前往「パンティラ」找到了アリじい的店，真的拿到了テム的根 ，於是就趕快拿去道具協會合成後，再拿到武器協會合成レインード，再拿到闇市管理局去賣。不過因為沒有得到トッシュ頭目的許可，所以不能買，最後再去找トッシュ頭目終於將劍賣掉了。



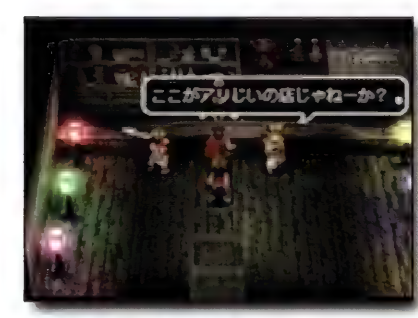




↑這個就是水之珠。



↑這個人就是トッシュ頭目，咦？他不就是前代的主角之一嗎？



↑這就是アリじい的店。



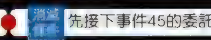
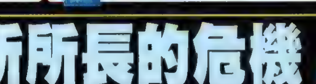
↑這裏就是闇市管理局。

劇情：PLOT

這次則是受到了道具協會的委託，要將合成道具拿到南史拉特，並且在那個地方合成道具，於是阿力克們就準備通過墜落痕跡通道去南史拉特。不過因為這個事件是武器協會和道具協會一起合作委託的事件，所以一定要有一位非常精通武器合成的人一起去，那個人當然就是雪莉了。而且聽說雪莉已經在墜落痕跡通道那裏先等我們了，於是立刻趕往墜落痕跡通道，到了那裏和雪莉閒聊才知道以往能通過墜落痕跡通道的沒有幾個人，因為裏面怪物太多了。這時魯茲就開始怕了，不過雪莉又說，不過因為很少人進去，所以裏面留下了很多特殊的道具，這時魯茲的態度突然180度大轉變，並且立刻要進去，眾人對魯茲這種態度真是又好氣又好笑。眾人在一番奮戰之後終於通過了墜落痕跡通道來到了南史拉特，去了道具協會才知道原來合成要用的道具テムの根還沒有拿到，因為那個古怪的阿里老爺（アリじい）不肯賣，他只賣給能唸出他全名的人。

無可奈何，只好去請這個城鎮的老大多修（トッシュ）幫忙了。由多修老大的地方得知這個老頭的名字叫…？哇，好長的名字，難怪大家都記不起來，只好三個人分別記了（多修老大真厲害，可以將名字完全記起來），好不容易從老頭那裏買到了テムの根，於是立刻拿去道具協會，這時雪莉立刻搶過來，拿去武器協會合成，結果合成了把レイソード。太好了，趕快拿去闇市吧，結果闇市說販賣許可要多修老大的許可，於是再度拜訪多修老大。這次多修老大二話不說立刻同意。

在眾人心滿意足地走出多修老大的館邸，這時突然聽見呼救聲，立刻前往去看，發現有個人正被阿卡迪米所挾持。本想立刻上前搭救，這時多修老大正好趕來，並說：「是誰！在我的地盤上撒野」「這不是修（シュウ）嗎！」修：「多修，這件事你不要多管」多修：「嗯，好吧，既然你這麼說，我就相信你」沒想到男人的友情，所謂的信賴竟是如此，既然多修老大這麼說了，阿力克們也不方便插手，而雪莉看到這莫名奇妙的一幕，也對所謂的伙伴這種東西感到興趣，而希望加入阿力克一行人，去探究伙伴的定義。

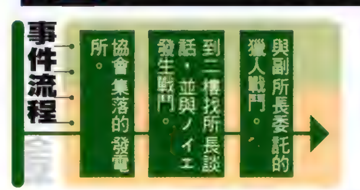

事件 EVENT 33

發生地點	發生條件	消滅條件
ギスレム	完成事件32	先接下事件45的委託

報酬 350G 9GP　放棄 OK

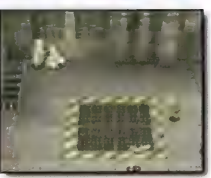
第2次發電所所長的危機

事件流程



協會集落的發電所。→ 到二樓找所長談話，並與ノイエ發生戰鬥。→ 與副所長委託的獵人戰鬥。





事件解說

因為副所長已經請了其他的獵人的緣故，為避免任務重複，所以就擔任所內警備的任務。分派ルッツ前往二樓、テオ在三樓後，アレク自己一人則前往二樓找所長說話。這時ノイエ突然出現（另一組獵人不知道在幹嘛），因考慮到所長的安全，故指派ルッツ與テオ當所長的護衛，只留下アレク與她周旋。ノイエ的等級雖然只有21，攻擊力卻比アレク來的高，不可過份輕敵。後來經所長的解釋，才知道當年ノイエ的父親是為了要保護他才不幸犧牲，雖然當時ノイエ不信，不過後來幕後指使人副所長的適時出現，整個事件反倒明朗化了。

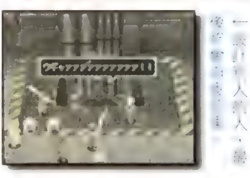






↑ノイエ為什麼執意要[illegible]因，在這個事件可以完全的瞭解。

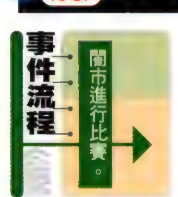




劇情：PLOT

在奇斯雷姆的事務所內，只見發電所的所長又再度有危機了。所以梅魯多再度請阿力克們前去幫忙。到了發電所內，只見到副所長又另外請了3名的獵人。當阿力克上去和所長交談時，突然出現了要刺殺所長的人，仔細一看，這不是之前才出現的諾愛爾嗎，阿力克上前阻止她，而後所長說出事實，原來諾愛爾的父親是為了保護所長才不幸身亡的。

但諾愛爾不相信，還是決心為父報仇。在此時艾法娜的出現，才得以阻止諾愛爾的行動。而副所長正捉著策翁魯做為脅迫，更由策翁魯口中得知了，原來一切都是副所長所為。在打倒了副所長所僱用的獵人之後，而副所長也終於惡貫滿盈了。誤會一切到此總算是都解開了，真是太好了。



事件 EVENT 34

發生場所 テスタ ● 發生條件 完成事件32 ● 消滅條件 先接下事件38的委託

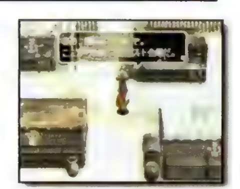
報酬 300G 10GP

在闇市的物品買賣比賽

放棄 OK

事件流程

闇市進行比賽。



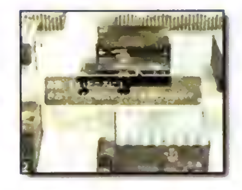
事件解說

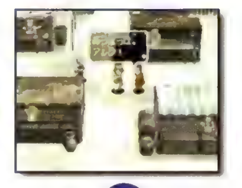
比賽規則是從藥草開始換起，一共有五次的交換機會，最後看誰換的的道具價值最高誰就獲勝。特別要注意的是，不能到闇市以外的地方交換以及不能用手頭上的道具交換。對手是老喜歡和我們競爭的アルバー獵人小組，一開始要在舉辦者手上領藥草。換的過程如下：

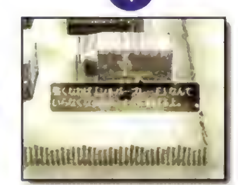
＊藥草→やる氣ゼリー→跟アルバー換ブロンズナイフ→リンゴ→爆彈→シルバーブレード

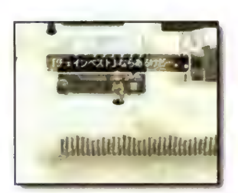
就依圖上的位置，就可以換到第一高價的道具。

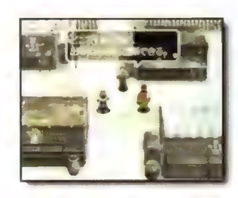






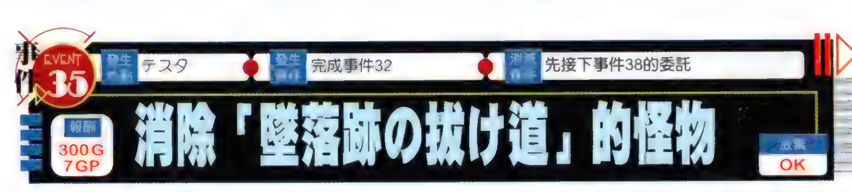






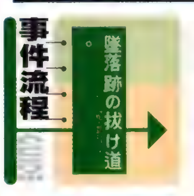
劇情：PLOT

這次要在闇市舉行道具的交換比賽，心想對道具也還有些認識，就去比一比吧！沒想到對手竟然是阿魯巴！在會場中魯茲被阿魯巴羞辱到了極點，於是告訴阿力克說這場比賽一定要讓他比，當然是無條件答應了！不答應也不行，被強迫的。在魯茲問過了所有的攤子之後，才知道這裏面最好的道具就是シルバーブレード，但是想一想怎麼想五回合內跟本不可能換到那把劍啊！這時阿魯巴就說像他這樣的人就要配上シルバーナイフオ夠帥，如果換這把小刀給他，他就會給魯茲一個密秘的物品喔！去他的，一氣之下就換了把二流的爛刀給他，結果沒想到他也要，真是沒品。換來了一顆爛蘋果，還好沒有換シルバーナイフ給他，不然就虧大了。這時突然想到說有一個跟アルバー對話可以用蘋果去換超級爆彈，於是趕快就換了超級爆彈，然後就成功的換得了シルバーブレード，當然這場比賽又獲勝了。



消除「墜落跡の抜け道」的怪物

事件流程



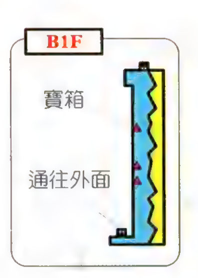
事件解說

又遇到アルバー這一行人了。這次要和他們比看誰殺怪物的速度快，在自信心的刺激之下，シェリル和ルッツ叫アレク一定要答應這場挑戰。根據他們以往每戰必輸的經驗，這當然是沒問題啦！接下來每一場戰鬥的回合數都會累計，必須在六回合內到達「墜落跡の抜け道」的最底部，不想輸的話，就多用卡片攻擊吧。

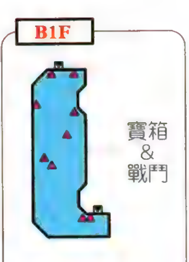
地圖：MAP

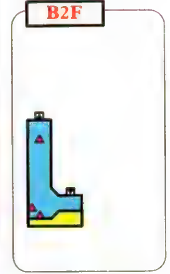


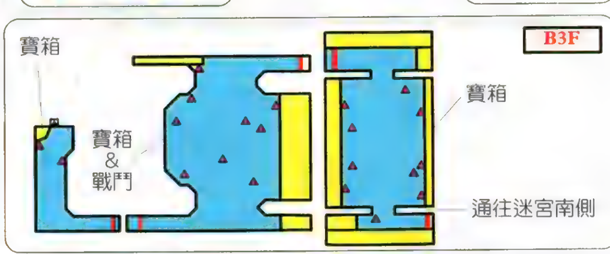
墜落跡の抜け道・北側



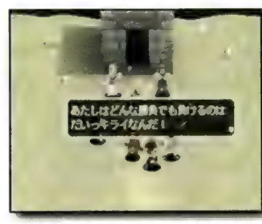






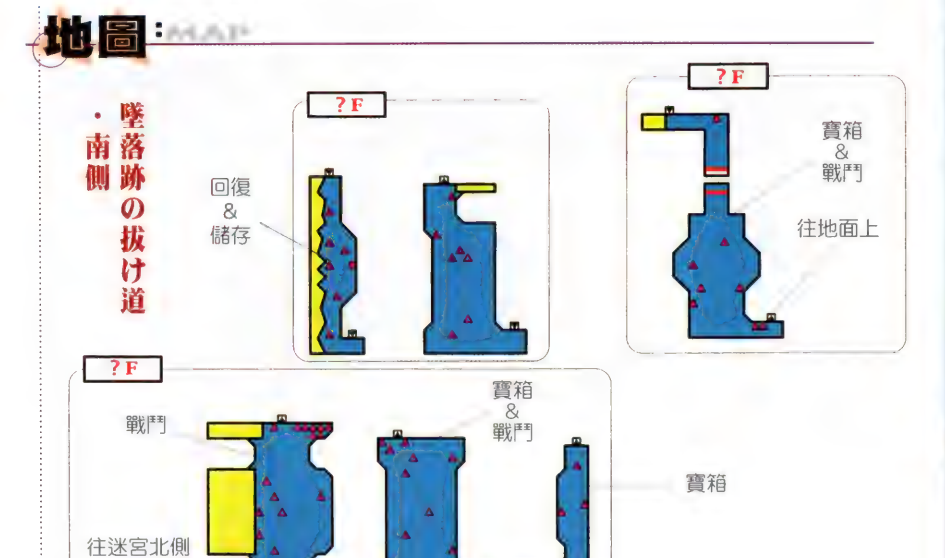








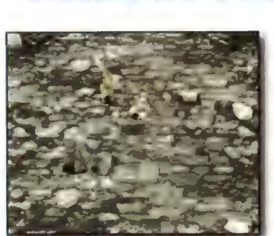
地圖 : MAP











劇情 : PLOT

這次的任務是要消除在墜落痕跡通道中的怪物，沒想到阿魯巴也來插一腳。自大的他又和我們開始比起來誰先打倒怪物。好吧！在前幾次的比試都輸了，這次還學不乖，於是就在六回合內將怪物就解決了，看了阿魯巴的表情，真爽！






發生地點 テスタ | 發生條件 完成事件32 | 消滅條件 先接下事件38的委託

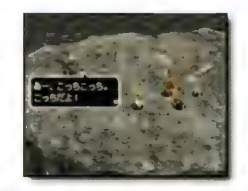
報酬 260G 8GP

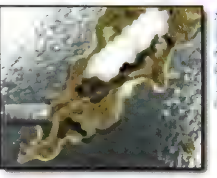
流動道具協會會員的新發現

放棄 OK

事件流程 GUIDE







←ドンゲル岬的位置

事件解說 COMMENT

來到南スラート的最南端，進入ドンゲル岬之後發現，ラウバン叫アレク做的事，好像從前在哪曾經做過一樣。仔細一聽，原來ラウバン和上次給我們很多道具的伯伯是一家人！記得上次亂服成藥的結果是HP和MP持續的下降，這回用了「超すごい劍の守りの實」，變的不能使用普通攻擊，テオ的卡片攻擊也沒辦法派上用場，也就是要進行一場完全用MP攻擊的戰鬥！敵人有防禦力很高的アーマートータス，アレク的混亂攻擊フォースリング幾乎對它沒效，如果再加上戰鬥前沒將MP補滿的話，建議關機重來玩反而會比較快。



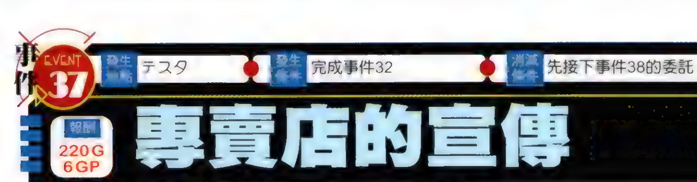




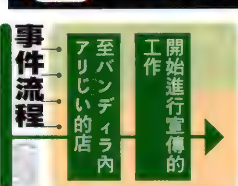


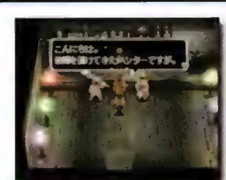
劇情 PLOT

這一次是流浪的道具協會員的委託，據說他發現了一種新的道具，想要試試看。於是我們就去當他的試驗品。他在展示他的道具時，名字取得好好聽，"超級霹靂劍的防禦果實"，於是我們就立刻裝上，沒想到在打怪物時竟然一般攻擊對怪物起不了什麼作用。無可奈何只好拼命用特殊技攻擊了，還好夠強壯才免於一死。下次再也不要當這家人的試驗品了！



事件流程







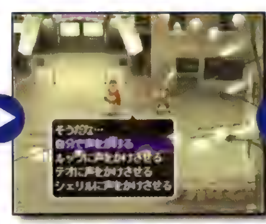
↑アリじい的店位在パンディラ的右上角。

事件解說

委託人アリじい是在パンディラ右上角的店家裡面。因為發現店的生意不好的原因是名聲不高，於是委託アレク一行人替他的店宣傳宣傳。之後會遇到各種型態的人，要依照路人的個性挑選隊伍裡面適當的人選，才能達到宣傳的效果。如果不幸挑錯了人選還會給一次機會，不過手氣實在太背超過三次還沒選對人的話，路人可是會走掉了喔！



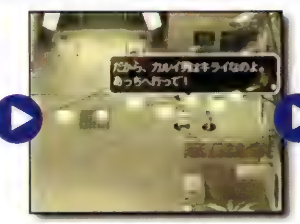
↑雖然店裡賣的東西很高級，但知道アリじい店的人很少，因此生意才會不好。



↑總共只有三次機會，而且選過的人不會再出現。



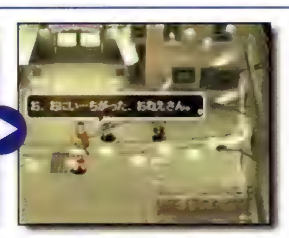
↑對吧，就不會錯了了，第一位大叔要ルッツ上去勸說！



↑第二位長髮美女就是シェリル



↑第三位就找那個像是獵人的仁兄，就是テオ。



↑最後一位「弟弟」，アレク自己上陣就可以了。

劇情：PLOT

在事務所的通知之下，得知阿里老爺的店沒什麼客人，所以想請阿力克一行幫忙宣傳，而阿力克一行人在到達了解狀況之後，即展開了宣傳活動，真是花招百出啊！只要能將客人多多地找進來即可，工作的評價也會上升哦！



事件38

發生地點	發生條件	消滅條件
テスタ	完成事件33～37其中2件	無法消失



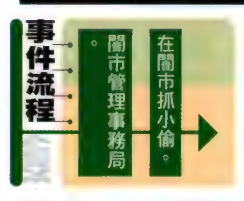


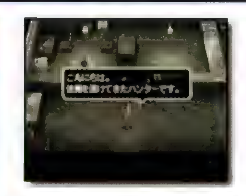


捕捉闇市的小偷

放棄：不可

事件流程



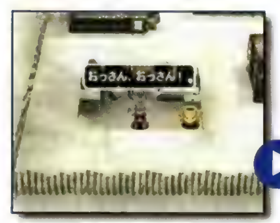




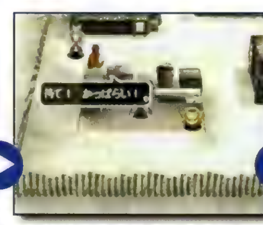
←這是其中之一的受害者，看得出來伯伯對小偷的行徑也是束手無策，所以一定要抓到小偷！

事件解說

アレク抓小偷的方法是採守株待兔的方式，在偷竊事件受害者之一的商家後面躲著，好不容易等到犯人出現（偷的手法還真是光明正大），快要抓到他的時候，卻出現長的一模一樣的哥哥，小偷最後的位置是隨機出現的，這時建議先行記錄，然後多試幾遍，一定可以找出真正的兇手。



↑[illegible]



↑[illegible]







↑[illegible]

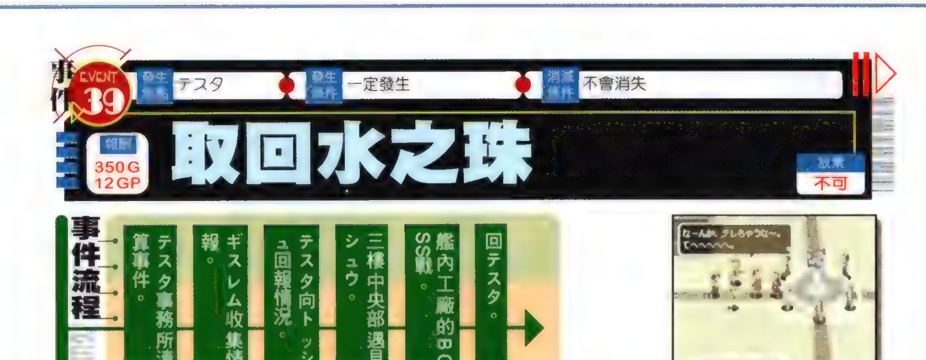


↑[illegible]



劇情：PLOT

最近黑市的生意一直有人不守規定在搗亂，所以造成很大的困擾。事務所只好請阿力克一行人前往解決了。而阿力克則是在數次複雜的選擇之後才得以把小偷捉起來，並把東西還給商人。而工作到此圓滿地結束了。

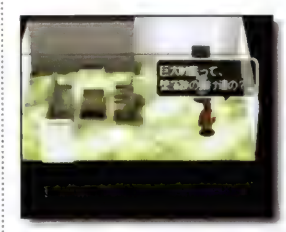


事件解說

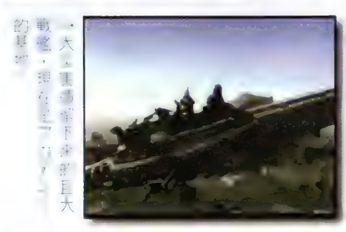
在テスタ事務所清算事件之後，會發覺事務所內已經沒有任務可接了，不過一從事務所出來，隨即發生アカデミー的人員搶奪水之珠的事件。(這時先回到ギスレム，會先發生事件40。不過如果先接了事件39，事件40將會自動消失)由於目前對アカデミー的認識，僅限於之前在ジャンク戰鬥時，得知他們在南スラート有設立基地，所以大夥決定先以收集情報為主。（ルッツ問在哪裡收集情報，無論選哪一個，最後都會去ギスレム收集情報）

來到ギスレム的第一個動作，就是要前往アカデミー事務所。一個被拋棄的員工說，アカデミー基地位在墜落機の抜け道的巨大戰艦內，得知這個有力的情報後，需立刻向トッシュ報告。報告完畢後トッシュ會加入隊伍（暫時加入），從他揮幾刀就把砲台打出一個破洞來看，アレク可又多了一份可靠的戰力了。

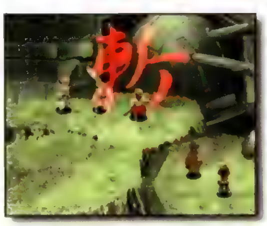
在巨大戰艦內探索的時候，小型戰鬥接續不斷，別忘了隨時注意隊員的狀況，已應付未來的BOSS戰。此外，戰艦左部各樓層有一些開關，必須全解開了才能打開被鎖住的門。到了三樓中央部時，會遇見在事件20及31出現的神秘人物シュウ，原來他的目的是在アカデミー臥底，水之珠多虧他才能順利的取回，於是トッシュ將水之珠帶回テスタ，シュウ代替トッシュ加入隊伍（暫時加入），同時在這也有一個紀錄點，別忘了儲存。戰艦右部則多了以輸入密碼來解鎖的部分，密碼依順序如下：「9871」、「3121」、「1192」。如此，通過戰艦左部、中央部以及右部之後，就會進入艦內工廠進行BOSS戰。



[illegible]



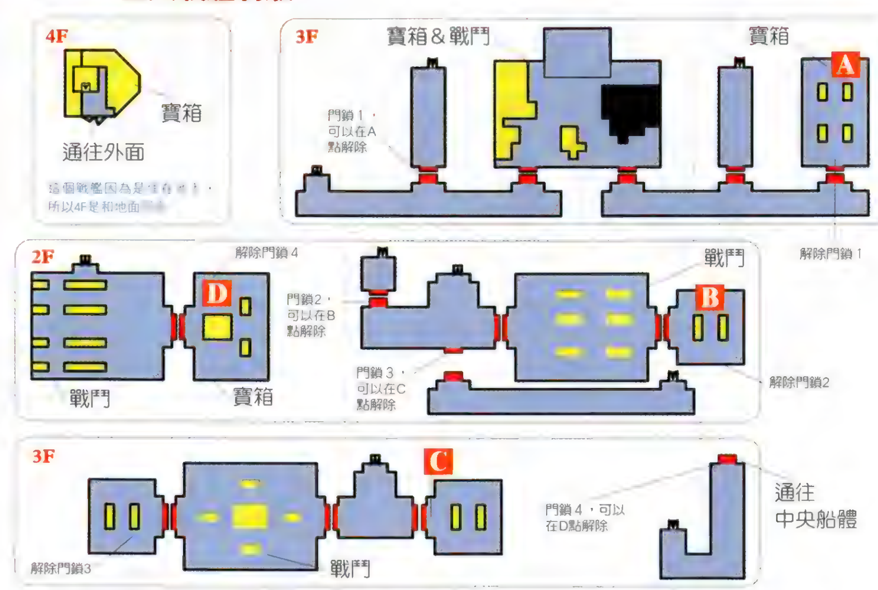
[illegible]



[illegible]

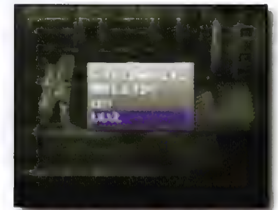
地圖：MAP

巨大戰艦右舷





↑零星的戰鬥相當多，完成這個事件之後等級會提高不少。



↑戰艦左部會有一些開關，需要玩家解開。



↑シュウ的等級竟高達40，一看就知道他的加入只是暫時性的。

劇情：PLOT

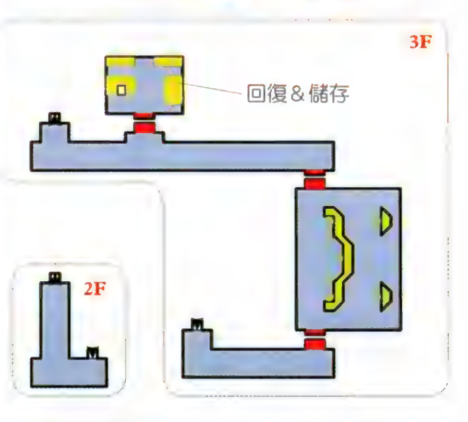
在特斯達（テスタ）的廣場上阿卡迪米一行人強行取走水之珠。而多修在聽到消息之後，希望阿力克們幫忙把水之珠拿回來。阿力克一行人便到事務所接受工作。而為了取回水之珠，阿力克一行人決定先回奇斯雷姆，問個清楚。到阿卡迪米事務所內，只見到一個人，她會告訴我們有關巨大戰艦的情報。

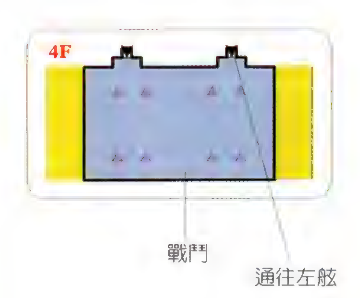
再到拜得拉找多修，而多修已經打探到了阿卡迪米的秘密所在。而多修表示一定要取回水之珠，便和阿力克們一起行動。到了巨大戰艦，並沒有看見入口，而多修則利用自己的劍術，將戰艦破壞了一個洞。巨大戰艦的內部實在非常大，而修在千鈞一髮之際時，把水之珠還給了多修。並要多修趕快回拉斯達，而修則和阿力克們繼續追擊戰艦內部的人員，可是卻讓一些人坐上了飛行船逃跑了。

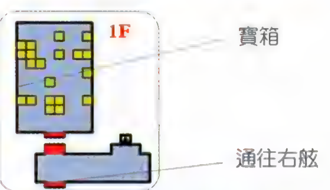
阿力克一行人在面對留下來的陷阱，只好加以清除。在最裡的支部長開發了一種名叫「終極破壞槍」的機器人，攻擊力驚人，可以破壞所有的東西。而在戰鬥結束之後，修告訴了阿力克如何處理，並轉告多修要好好保護水之珠。終於把水之珠送回拉斯達了。居民也相當高興。此件工作到此圓滿結束。



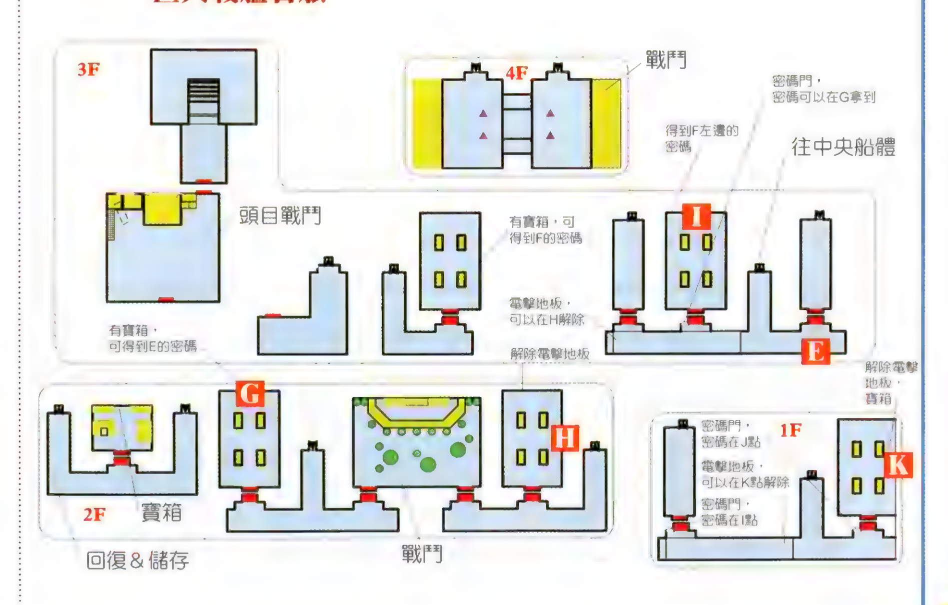
巨大戰艦中央船體

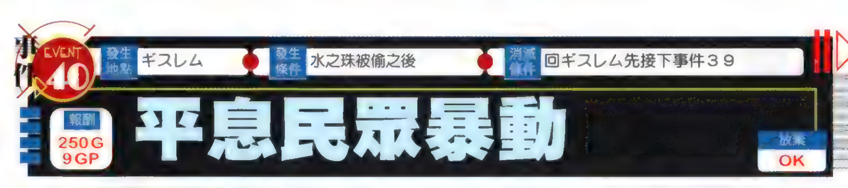




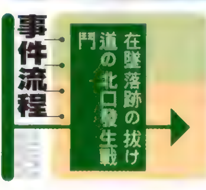


巨大戰艦右舷





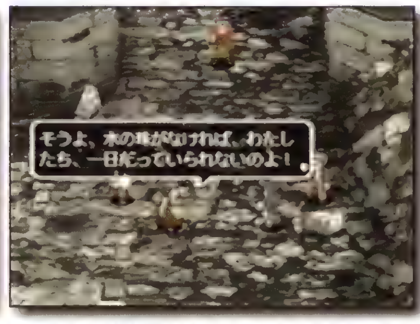
平息民眾暴動



事件解說

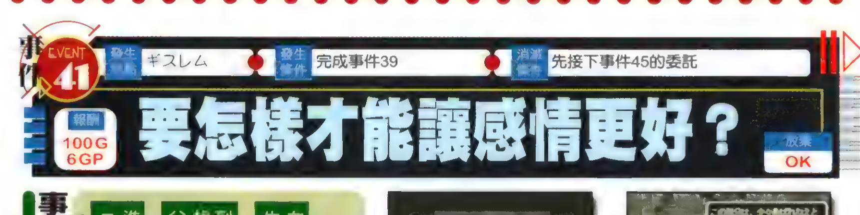
聽完トッシユ組織部下的說明，得知在民眾當中有人造謠，使得原本是要幫助民眾的トッシユ組織反而被民眾攻擊。正為如何說明誤會傷腦筋的時候，出現了一群要攻擊民眾的怪獸。由於トッシユ組織組員的奮勇向前，使得民眾大感驚訝，這場誤會會不會因此而化解呢？



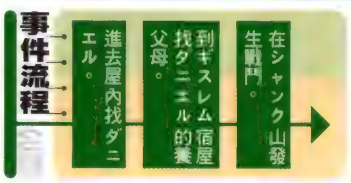


劇情 PLOT

由於水之珠被盜走之後，少數群眾人心不安，於是有少數群眾聚集到了墜落痕跡的通道中，並表示不滿，不過受了多修老大的請求，去保護那些人，於是就立刻前往墜落痕跡的通道，從北口進去之後，正發現群眾被怪物所攻擊，為了保護群眾們，立刻進入戰鬥，在打贏了怪物之後，群眾們才了解到多修老大的苦心，而決定回去鎮上。



要怎樣才能讓感情更好？







事件解說 COMMENT

與好朋友（？）クララ互道長短之後，要進去裡面的房間，就會發現ダニエル為自己父親的名聲而採取的一些暴力行為。其實其他小朋友也只是說沒聽過罷了，也沒有侮辱他父親，看來ダニエル是有點過份了些。接下來會出現要促使小朋友們和樂的選項，不過無論選哪一個，ダニエル都會發小孩子脾氣而不願採合作的態度。

得知ダニエル的養父母因水之珠事件來到ギスレム，把他留在チャイルド屋後卻不願帶回的事，說不定ダニエル是正為這事在發脾氣。所以也許告訴ダニエル的養父母，水之珠已經送回テスタ，他們就會領回ダニエル，是個不錯的解決方法。不過到了宿屋發現他們並不願意帶回ダニエル，這真讓人氣憤，為什麼當初要收容他呢？這時クララ跑過來通知，說ダニエル帶著小孩往ジャンク山去了，ジャンク山是一個怪獸盜賊常常出沒的地方，話不多說，立刻前去營救。

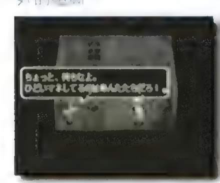
敵人就是上次欺負チャイルド屋的小孩的同班人馬，一樣，實力低的沒話說，輕鬆就把他們倆解決。最後，ダニエル因為這次的事件，改變他表達感情的方式，也與其他小朋友變的可以和樂相處，同時他的養父母也良心發現將他帶回，這算是最好的結局了。



↑アレサ和クララ[illegible]的一[illegible]，希望他們[illegible]有好的結局



↑ダニエル的[illegible]，好像[illegible]去的シェリル一樣。





↑[illegible]有這樣的養父母，雖[illegible]不是自己的親身小孩，也不[illegible]這樣不負責任！

↑最[illegible]以大欺小的[illegible]



↑ダニエル[illegible]不[illegible]了，最後他有自己的[illegible]，當[illegible]人[illegible]的無非就是看到[illegible]人的幸福！

劇情：PLOT

到事務所得知庫拉娜有困難需要我們前去協助，阿力克一行人當然是義不容辭的幫忙。因為新來了一位小朋友，對生活習慣並不是很熟，所以請求阿力克們幫忙，只要加以適當的開導即可，讓他們能夠在一起就好了。可是突然之間庫拉娜來告知阿力克一行人，小孩子全部去垃圾山了。心想那麼危險的地方怎麼可以讓他們單獨去呢？於是立刻前往，沒想到看到小孩子正處於危險的狀態，這時立即出手去幫助他們，最後終於打勝盜匪，平安的保護了小孩，也讓子孩們了解到庫拉娜的苦心，終於讓他們和好了。


事件 EVENT 42


發生地點 テスタ


發生條件 完成事件39

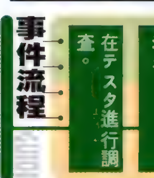
消滅條件 先接下事件45的委託

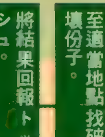

報酬 320G 9GP

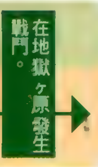
トッシュ老大的秘密委託

放棄 OK

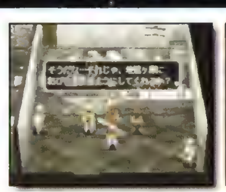
事件流程


在テスタ進行調查。


將結果回報トッシュ。


至適當地點找破壞份子。

在地獄ヶ原發生戰鬥。



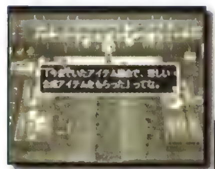


事件解說

發現到自己的組織裡面有不良份子的トッシュ，為了不想影響整個組織的士氣，於是秘密委託アレク一行人去調查。總共需要收集情報的地方有5處，分別是道具協會、酒館、モンスター協會、ウェポン協會以及宿屋，調查的結果發現這個破壞份子的行動有一定的規律，即モンスター協會→ウェポン協會→宿屋→道具協會→酒館，最後再回到モンスター協會，因此必須把這個重要的結果跟トッシュ報告。

報告完之後，トッシュ就會加入，開始進入抓犯人的階段。先到上述五處的任一地方確認犯人當時所在的位置，再依據他的行動規律預測下一個到達的地方，便可輕鬆的找到他。因為不使組織的聲譽再度遭到破壞，在當時還不能將其以武力拿下，所以就採取引誘的戰術。在テスタ左下角找到他之後，由尚未和他見面的ルッツ出馬游說，便可成功的誘他至地獄ヶ原。

＊在不良份子沒有出現前不可向トッシュ確認。

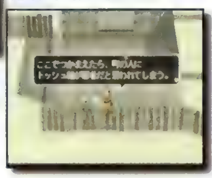

↑先要在五個地方確認犯人的行動順序。


↓即使按太快而錯失重要的情報，[illegible]




↑以行動的規律預測下一個出現的地點，便可以遇到這位仁兄。

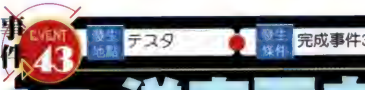
↓不要讓組織的聲譽再度因暴力而遭到破壞，就把他引誘到外地去。



劇情：PLOT

進行到此多修本人有個秘密要求，因而拜託事務所請阿力克一行人幫忙，但沒想到居然是關於不滿他自己的聲音，而請阿力克們去調查，調查的結果發現多修的手下有敗類在裡面。經過說明之後阿力克們再一次前往調查，希望能夠確認真正的事情真相。

然而第二次前去調查的結果，還是一樣沒有收穫，多修便動身親自前往調查，終於在道具協會內見到偽裝成多修部下的傢伙，但為了不驚動全村的人而先放他走，隨後阿力克們在村中左找右找終於找到了偽裝者，由魯茲出馬三兩下便將他騙到地獄的草原去了。在地獄的草原中，多修決定要好好地教訓偽裝者。這件委託到此算完美解決了。




事件 EVENT 43

發生地點：テスタ　發生條件：完成事件39　消滅條件：先接下事件45的委託

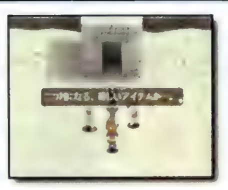
送東西去北スラート

報酬：300G 7GP　放棄：OK

事件流程







↑委託只知道是「珍貴」、又能「成對」的「道具」，嗯，[illegible]「珍成遁」好了

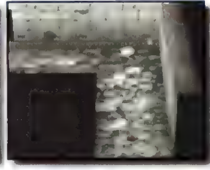
事件解說

看來這位委託人對先前獵人棄物而逃的行為相當不滿，而對我們的能力也頗具懷疑，為了不讓獵人和事務所的名譽受到損害，一定要立刻找到委託的東西並將其送到北スラーム的道具店。繼續詢問下去發現，竟然連委託人都不知道東西長的什麼樣子，只知道是可以成對的兩樣珍貴的寶物。隨後在各層通道都會發生戰鬥，戰鬥完之後要調查牆上發光的地方，由對道具認識頗多的ルッツ來判定是不是我們要找的東西。最後找到「光のフラグメント」及「闇のフラグメント」兩樣珍貴又成對的道具，對了，找到之後畫面會自動換到北スラート的道具店，所以不用因為回程還會發生戰鬥而不耐煩。





↑每到下一個樓層，就會發生戰鬥，倒是練功的好地方！



↑[illegible]牆上發光的地方，以[illegible]



↑↓光和闇的フラグメント就是我們要找的「珍成遁」！



劇情：PLOT

到了事務所，只見事務員正在為了事情而煩惱。原本要將物品送到北史拉特的獵人在半路上遇到了怪物，卻嚇得把東西丟在地上逃命去了，再不把東西送到指定的地點去，事務所的名聲就要掃地了。

因為是事關事務所的名聲，阿力克們便一口氣答應了。到了地下通道前，只見有人在洞口來回走動，看到了阿力克們，就詢問是不是事務所派來的獵人，並要阿力克們趕快找到遺落的物品，並送到北史拉特的道具店去。由於不知道是什麼道具，阿力克們便問那名委託人，但委託人竟然也不知道，只知道是成對的道具。

阿力克們在底下左找右找總算把所有的東西找齊了，便回奇斯雷姆的道具屋。交差完畢此項工作也完成了。

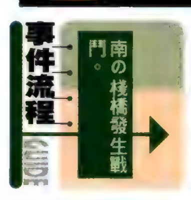


事件 EVENT 44

發生地點：テスタ
發生條件：完成事件39
消滅條件：先接下事件45的委託

趕走南之棧橋的盜賊團

報酬：300G 7GP
放棄：OK



事件流程 GUIDE

南の棧橋發生戰鬥。



事件解說 COMMENT

凡是要擊退盜賊的事件，就令人直接連想到我們的「虹色の橋」團團員們。同樣的，團長還是會大聲歌頌有關海啊、川啊的事，如果各位玩家嫌囉唆的話，就選「さっさとやっつけよう」便可立刻開打。喜歡這個盜賊團的人，在這個事件可以看到「虹色の橋」命名的小秘密。原來大災害過後，團長偶然間看到了在絕望的天空中出現了七色彩紅，使他在瞬間充滿了希望。在他的心中，這座橋是那樣的長又寬廣，令人充滿了安全感。看到這座橋，使他覺得自己的人生彷彿就被七種色彩渲染似的，變的那樣的多采多姿而充滿朝氣……回過頭來還是要打一場架，這次的戰鬥沒像以前這麼艱苦，因為盜賊老兄們的等級不會變，所以算是一件輕鬆的任務。



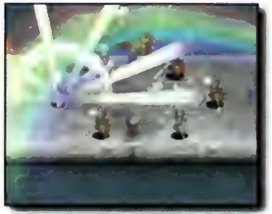
↑揭第一個謎團，看「虹色の橋」命名的由來，就算是捧一下團長的場。



↑大災害過後，人們失去了大部份的[illegible]、朋友，盜賊團團員之間的友誼已是難能可貴。

劇情：PLOT

之前的虹色的橋團又出現了，真是一群搞笑的傢伙，去了南之棧橋之後也不聽他們多說廢話，立刻就將他們解決了，不過到底是什麼信念讓他們可以撐到現在呢？



↑[illegible]畫出！這回還加上了飛鳥的排場。



↑[illegible]一樣的[illegible]陣，不過[illegible]力[illegible]的[illegible]起不了作用了。



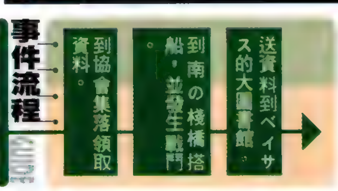
發生場所：テスタ　發生條件：完成事件41～42其中1件　消滅條件：不會消失

報酬：270G 9GP

把貴重資料運往大圖書館

放棄：不可

事件流程 GUIDE

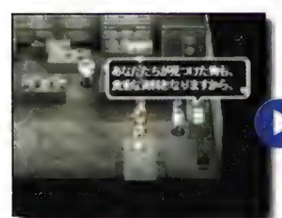






事件解說 COMMENT

這是一個帶領アレク們前往新大陸的事件，如果接受的話，則某些事件就會自動消失了，所以要到最後才能接。アレク首先要到北スラート的協會集落，跟裡面的道具協會、ウェポン協會和モンスター協會取得重要的資料，再向南スラート的南の桟橋出發。進入南の桟橋，因為船上堆積了很多可吃的食物，所以引來大批的怪獸，沒錯，接下來就會發生戰鬥。ひくいどり的普通攻擊能力到78，又會施展「火球」這種火屬性的複數攻擊，要以其防禦力差的特點第一個將其擊倒。在ジハータ下船，可以知道ペイサス這個大型的古都位在東南方，近ルーサ南部的消息。進入ペイサス之後，發覺這裏的事務所好像還沒開張，這是不是另外一個事件的伏筆呢？總之，雖然是橫跨三個大陸的事件，然而不用解謎，戰鬥又很少的情況下，這跟從前移往新大陸的事件比較，真是輕鬆了很多。



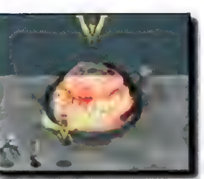


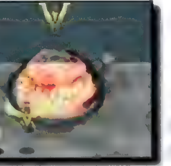


↑先要在三個指定的地點得取資料。

劇情：PLOT

這次這件工作說簡單倒還好，說難也很難，就是去各地的協會去收集資料，然後將資料拿到大圖書館去。於是就前往北史拉特的協會集落去收集資料，最後交給大圖書館就大功告成了。

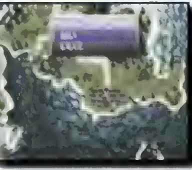




↑施放火球的ひくいどり，攻擊方式跟シェイル的技作運模像。



↓ペイサス是一個臨海的古都，也曾受到大火書的洗禮。





↑進入ペイサス後，左邊的那棟房子就是大圖書館。

第五章

事件 EVENT 46

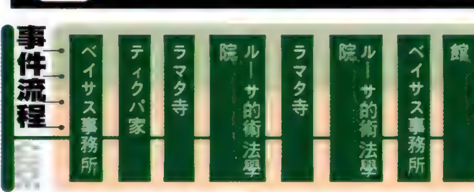
發生地點：ベイサス　發生條件：一定發生　消滅條件：不會消失

報酬：200G 10GP

敬告全ハンター追查ティクバ事件

放棄：不可

事件流程 GUIDE





事件解說 COMMENT

把ラマダ寺的古寶「治水之書」給偷走的人，是一個叫ティクバ的年青人，因為他以替事務所工作的名義，進入寺內把這件可視為ラマダ寺的精神支柱的寶物偷走，造成事務所的名譽受到嚴重損傷。同時ラマダ寺在當地有一定的地位，因此事務所決定集結所有獵人的力量，解決這件不名譽的事件。首先必須和已經開始調查ティクバ家的獵人小組會合，越過北邊的小橋後往東走，便可以見到ティクバ家。隨後被分派收集情報的我們，先到東西被偷的地點ラマダ寺進行調查。不用說，現在寺內的人一定對獵人極不信任，我們只獲得了他曾使「きみょうな術」傷僧人的情報，因為他又是「術法學院」的學生，所以目標轉向學院的所在地ルーサ。

「きみょうな術」並不是學院教的法術，於是我們就向院內知識淵博的マーシア請教。マーシア和ティクバ是深交，對ティクバ做出這樣的事情，她也覺得不可思議。同時，學院和ラマダ寺也有不錯的關係，於是院長便派マーシア和我們一起去ラマダ寺調查。進入寺內，マーシア便對ティクバ單獨一人把四、五個武僧擊倒時，所使用的「きみょうな術」和「怪しげな力」向住持提出疑問，經住持的描述ティクバ像是拿著機械般的東西，把武僧的氣力吸走。看來事件的幕後是跟アカデミー有關了。

回學院收集有關機械的情報，卻發現ティクバ已在那等我們。ティクバ行為改變的原因之一，是因為跟マーシア學習的時候總覺得比不過她，因此他想借アカデミー增強自己的力量。這使得視ティクバ為知己朋友的マーシア很傷心。得知整個事件跟アカデミー有關之後，我們就有了尋找的方向。在大圖書館獲知アカデミー有派人查詢在哪裡水的力量最高，館內人員告訴他地點在「ロマストル大河」之後，下一個就是要前往這個地點直導龍穴。

果然ティクバ只是アカデミー用來奪取「治水之書」的利用工具而已，目的達成之後，便棄ティクバ不顧。看到這種情況，大夥就跟アカデミー的ガルト打了起來。別看他只有一個人，攻擊和防禦力高不說，又會增強自己的力量，使用好幾張卡片連氣都不會喘一下，這時就蒙管以多欺少是多不光榮的事啦！



一去ティクバ家之前，必得經過的小橋






↑テイクバ使出的「きみょうな術」，是引導真相的一條重要的線索。

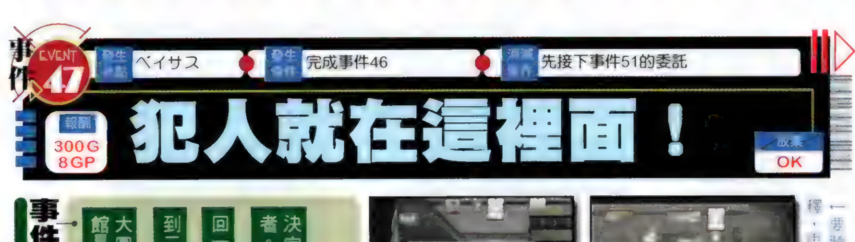
↑去找マーシア告白關於テグバ的事，卻在這裡門的途中。

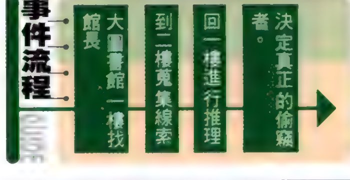
↑ロマストル大河的位置刻畫，地圖上彎曲的河是便著。

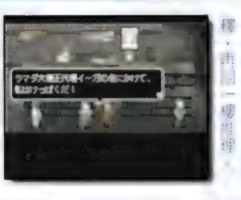
↑這個事件可以見到アカデミー首腦級人物，可以特別的是。

劇情：PLOT

拉瑪達(ラマダ)的治水之書被人搶走了，犯人就是迪巴克(テグバ)，為了找回被盜走的書，於是四處走訪各地去查明真相，結果消息最後還是斷絕了。沒辦法，只好去找占卜師桑妮亞(サニア)，才知道治水之書就在羅馬斯多(ロマストル)大河。於是立刻前往羅馬斯多大河，結果看見了阿卡迪米的實驗，真是太驚人了，這時從教授的口中得知超能源的計劃，最後為了要拿回治水之書，於是和敵人的大將加魯多(ガガルド)發生戰鬥，加魯多相當的強，好不容易打敗了加魯多，才順利拿回治水之書。





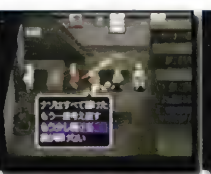
↑要聽完五個人的解釋，再回一樓推理。

事件解說 COMMENT

被偷的書名叫「ミルマーナ王國興亡史」，幸好館長已經做了適當的處置，把事件發生時就立刻閉館，同時將所有在場的人員，全部集中在二樓，這樣到可省下不少搜索的時間。到了二樓要跟五位嫌疑犯說話，他們會提供「自己進入圖書館時看到了誰、出去時候誰還在裡面」的「說詞」。回到一樓，就開始這五位人員出入順序的推理，聰明的マーシア想出最先進去的人是ラマダ僧ダシルバ，最後離開的是館員ミュラー，剩下的順序就要靠自己了。

剩下來的三位有ガソツ、學生クルプ二和ヨナン，分別由ルッツ、シェリル和テオ扮演，アレク必須一一的在他們的面前排列進出館內的順序。決定好了三人會依順序站在同一列，然後把「說詞」講一遍，這個時候如果「說詞」與順序不符的話，會出現疑問的語氣。因為當中一定有一個人在說謊，所以當排好順序的三個人，只有一人出現疑問的話，該員便是犯人了。講那麼多，無非是想培養玩家自行思考的能力，還是不行的話，請看圖說有你要的答案。

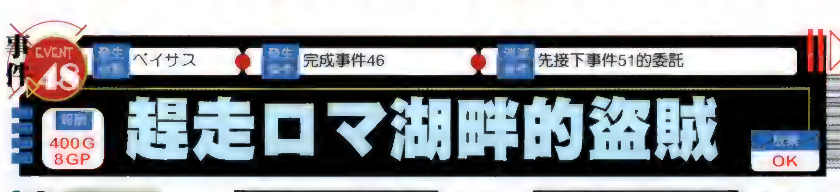


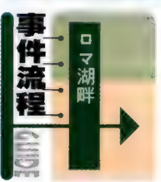


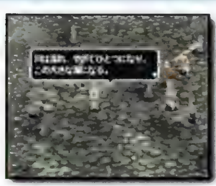

劇情 :PLOT

似乎在貝沙斯的圖書館內有人把貴重的書本偷走，館長希望有人可以找出來。阿力克一行人在獲知此項消息，便立即趕往幫忙。還好館長手腳快，把當時在館裡的人都留在２樓，一共有５個人，他們會說出一些訊息，阿力克便要在這些訊息中推測誰是犯人，只要推理正確就可順利找出犯人。

經過一番演練與推測後，證實犯人是約南，但約南則是死不承認，因此阿力克只好使出三寸不爛之舌說服約南，約南才承認，而此件事件到此結束了。









事件解說 COMMENT

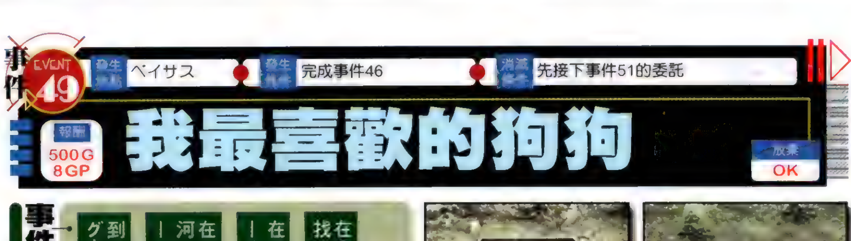
溪流潺潺地流匯在一起，形成了寬廣的大海。海的另一端是人們的故鄉，是的，那是愛情流露的場所。人是因為愛而生、為愛而信、為愛而彼此交託生命……好不熟悉的台詞啊！沒錯，我們又遇到「虹色の橋」團了。這回加入了全團唯一的女性，只是因為喜歡欣賞川上的景色，就被大夥與團長湊合在一起的她，是擔任副團長的職務。副團長的加入，使得人數達到七人，這是「虹色の橋」團全員到齊的事件。不過多了一個人，戰力卻沒有什麼改變，輕鬆將之擊退後，在團長的戲都被副團長搶光的情況下，事件便告落幕。

＊雖然如此。要提防副團長，他是目前團內實力最強的角色。

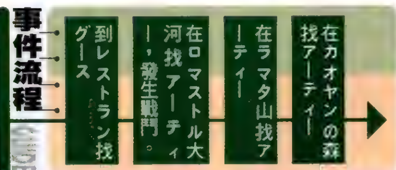
劇情 :PLOT

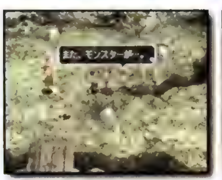
在事務所的通知之下，阿力克一行人要前往羅曼(ロマ)之湖湖邊追擊所有的盜賊，雖然還不是有很大的影響，但還是先加以消滅。來到湖邊的阿力克們果真看到了一群盜賊，虹色的橋團，天啊，又是他們。照慣例團長還是說了一堆大道理，並將團員們介紹了一番後，就跟阿力克們打了起來。

雖然他們人數較多，但哪裡是阿力克們的對手，當然是被阿力克們狠狠的修理了一頓。而趕走了這「虹色的橋團」後，事情也結束了。



事件流程 GUIDE





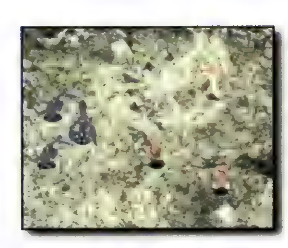


事件解說 COMMENT

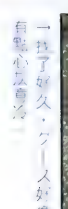
委託人グース在ペイサス的酒場等著。這次要找的是一條叫アーティー的狗，而尋狗的唯一線索就是憑グース的直覺。最先他想起和狗在ロマストル大河失散，不過不出所料，並沒有看到任何狗的蹤跡，反倒是出現不少怪獸，其中マイコインド會使用讓人麻痺的怪招，而且又是先發攻擊，讓我們吃足了苦頭。後來憑他的直覺，我們先後到了ラマダ山、又到カオヤンの森，最後輾轉來到你絕對想不到的地方找到了アーティー，他自己的家。



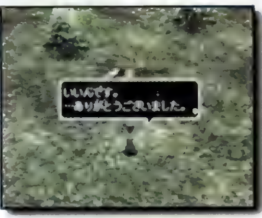
↑有人說憑自覺做事，常常會有意想不到的效果，不過這次好像不太靈驗！



↑來錯一次地方，都會遇到怪獸，而且實力都還滿強的。



↑找了好久，グース好像有點心灰意冷。





↑最後是這個好氣又好笑的結果。



劇情:PLOT

在解決了盜賊團之後，事務所內貼了一張尋狗啟示，得知了在酒吧內工作的古斯(グース)的愛狗安迪(アーティ)不見了，阿力克們便前往酒吧找了依賴人，而依賴人則四處跑來跑去，似乎是上山下海也需把狗找回來。走了許多地方的阿力克一行人，始終沒有找到那隻小狗，失望之餘只好先回到酒吧去。

回到酒吧，只見有一隻小狗從樓上跑下，來不正是他的安迪嗎？而此件事情到此便完美的結束了。




ベイサス


完成事件46

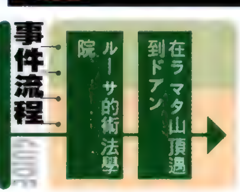
先接下事件51的委託


報酬 360G 9GP

去「真の地の道」之路

OK

事件流程 GUIDE



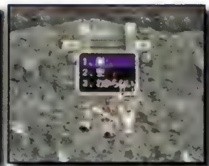




事件解說 COMMENT

來到ラマダ山頂，首先ドアン會連續問三個問題，這時無論回答哪一個都無所謂，因為「即使現在答案是正確的，換了地點、時間又會更改」，不愧是學院院長的老師，能說出一堆令人似懂非懂的哲語。接下來ドアン又會設一道戰鬥考驗玩家，規則是要拿到全部五個寶箱裡面的道具後，才能將怪獸全滅，如果道具尚未到手之前就把怪獸殺死的話，ドアン就不會給「真の地の道」的卷物。難怪院長知道ドアン住的地方、又是向自己的老師借東西，還是不肯自己來借！



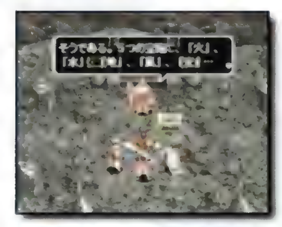




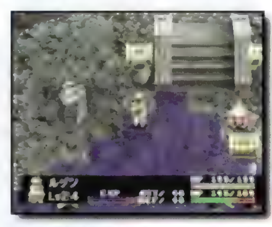


↑[illegible]

↑ドアン會一連出三個題目，不論回答哪一個都可以。



↑[illegible]

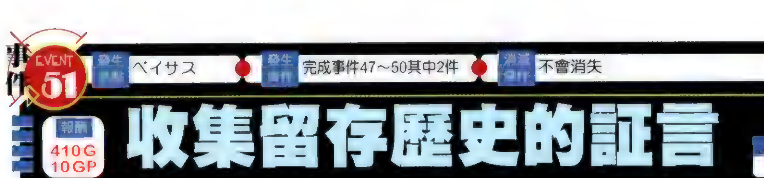


↑[illegible]

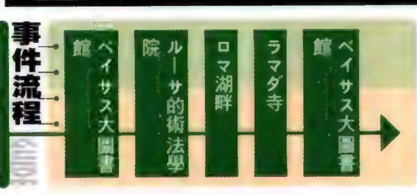
劇情 PLOT

術法學院的校長親自拜託了事務所，事務所則希望阿力克們能夠接下此件工作。校長為了借一個真正道理的卷物，而卷物在托安(ドアン)先生的手上，他人現在在來曼達(ラマダ)山的山頂上修行。前往山頂只見托安正在山頂上，而他也答應出借，只要阿力克一行人可以回答他的問題即可。

回答之後，托安又出了一個難題，就是要先拿取寶箱中的寶物再打倒怪物，並將寶箱內的物品全部收集起來，他才答應出借，阿力克也只好硬著頭皮答應了。經過了試驗之後，托安就將卷物交給阿力克們，而阿力克們也將卷物交到校長的手上，這件工作也告一個段落了。



事件流程 GUIDE





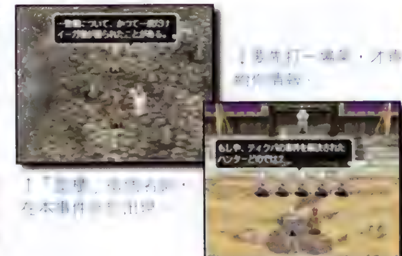
事件解說 COMMENT

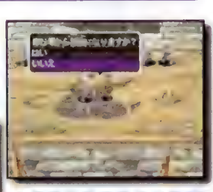
大圖書館館長為了要做出一本從大災害開始到現在的歷史書，所以要我們去幫他收集資料。主要收集的地方有兩處，首先來到ルーサ的術法學院，向知識淵博的院長請教，不過裡面的學生說他在ロマ湖畔。來到湖畔擊跑侵襲的怪獸之後，院長透露了有關跟主線劇情有關的「聖櫃」的消息。隨後到ラマダ寺向ハーザン請教，在跟裡面的武僧較勁過之後（名聲太大了，引起他們的興趣），得知有關「地之精靈」的消息，同時一一請教過眾武僧後，便可得到充沛的資料回圖書館。總之，是透露大災害前因後果的事件。

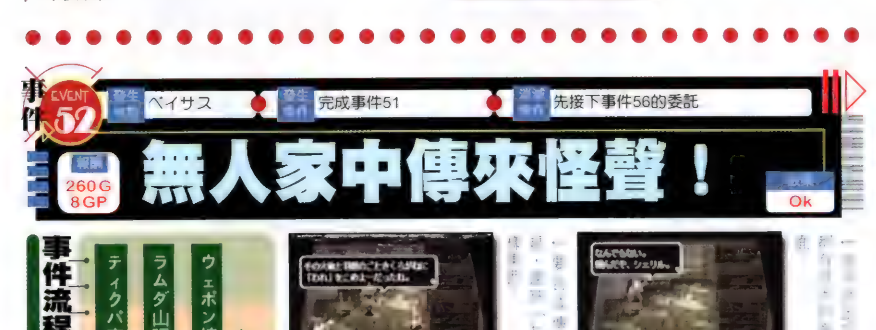
＊問過ベイサス和ルーサ所有人之後才會連任成功。

劇情：PLOT

再次受到大圖書館館長的拜託。由於館長希望可以收集到大災害之前的証言，好留給後世人知道。而阿力克們當然是一口答應，到處收集情報之下，羅曼之湖和來曼達山上都有，收集完畢即告結束。







事件解說 COMMENT

ティクバ家裡的聲響，其實是ワイアット在翻閱書籍找合成道具的資料產生的。由於這個人找合成道具的意念很深，也不好意思趕走他，只有幫他一起找這個方法了。目前要完成理想道具還缺一樣材料，就是「われ」這個東西，我們要從一首描述「われ」的詩，從ティクバ家收藏的書中找到「われ」的正確位置。

ティクバ家裡面有三個書櫃，要讓シェリル對這些書櫃一一調查，然後把結論跟マーシア講。マーシア會推理出這首詩可以想成「位在某處的某人持有われ」，答案是ラムダ山頂（某處）和ヘモジー(某人)，要注意如果選ロマ湖畔事件就會失敗。最後會發現，原來「われ」就是指強力火藥，在ウエポン協會將強力火藥、輕金屬及アサルトマシガン予以合成，可得到ショットガン這種強力的武器。這是起初靈異、後來按照慣例將其破解、最後竟又回歸靈異的新奇事件。

劇情 PLOT

得知了鎮上突然出現了鬼屋，唉！阿力克們還是免不了的要前往調查了。到了鬼屋內，原來有人在裡面看書，是為了要合成強力的槍，因而告訴阿力克一行人，強力武器的合成提示。因為他要傳承強力的武器給子孫。而阿力克們也順便幫忙找合成資料和道具。

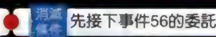
經由書本上的提示，阿力克一行人決定向來曼達山上前進。打倒了怪物，拿到了最後一個合成材料。回到了道具協會，把強力火藥拿給協會，終算合成了散彈槍，也算完成了他的心願。



事件 EVENT 53

發生場所  ベイサス

發生條件 完成事件51

消滅條件  先接下事件56的委託

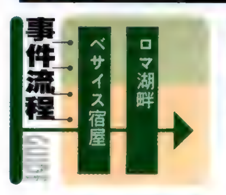
幫忙占卜師サニア



報酬 300G 8GP

放棄 OK

事件流程 GUIDE





←連約會地點都要求卜，難怪シェリル會那麼生氣了。



←サニア不得已故意讓ヤン陷入危險，只為幫助他恢復正常的生活。

事件解說 COMMENT

這個事件的主要目的，就是幫助一個太過於依賴占卜來行動的男子ヤン，讓他恢復自己意識的生活。連自己約會的地點都要向サニア求卜的ヤン，這回為幫助他，サニア故意將一個惡卜說成好卜，然後拜託アレク暗中保護他們。隨後在約會的地點會有怪獸出現，同時也會有選項讓玩家決定該不該出手幫助ヤン擊退怪獸，記得如果太快出手的話，ヤン就無法發揮他的男子氣概果斷的下決定，同時サニア的好卜就會成真，讓ヤン更依賴占卜了。三個選項的答案是：「様子を見る」、「まだなんとかなる」及「自分で決めるんだ!」。



←選項如果選錯的話，事件就不能成功了。記住事件最主要的目的。

劇情 :PLOT

現在占卜師的生意似乎很冷淡，所以想請阿力克一行人幫忙，看能不能使生意熱絡一點。桑妮亞占卜的結果表示，在羅曼之湖內。但桑妮亞請阿力克們前往探察。阿力克一行人前往探查的結果，居然有怪物出現，因此當機立斷收拾了怪物，而兩人的約會也到此結束。回到酒吧，事情便簡單地結束了。



事件54 流浪的協會兄妹的新發現



發生地點：ベイサス　發生條件：完成事件51　消滅條件：先接下事件56的委託







報酬：340G 6GP



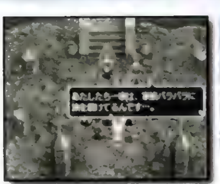
OK

事件流程

ラムダ山頂

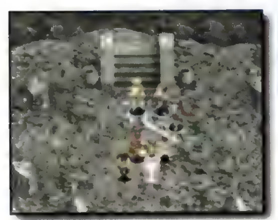


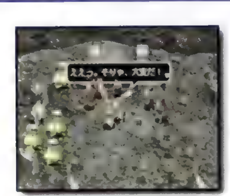




事件解說 COMMENT

還記得賣給我們很多便宜道具的ドルバン嗎？還有給我們「超すごい劍の守りの實」結果都不能使用普通攻擊的ラウバン嗎？原來他們是「流浪家族」的爸爸和次男，這回遇見的アルバン和ルミナ是長男和女兒，同樣，也會拿我們當新道具的實驗品。戰鬥中，將不能使用特殊能力，要完全以普通攻擊作戰，而テオ的卡片自然也是不能使用的了。不過每次實驗失敗的結果，都會得到非常實用的消息或道具，戰鬥結束後，玩家將會得到由ルーンワンド和魔力の實可以合成出使魔法次數增加的マジックスティック，和一張ドライアッド卡片，不知道下一次會不會遇到他們的媽媽呢？真令人期待！







劇情 :PLOT

事務所內通知了阿力克們，在來曼達的山上，有行商人兄妹，正在等待阿力克一行人，而阿力克一行人便趕往了來曼達山頂上。看到商人總沒好事，他們又把阿力克們當成是新藥的試驗品。

這次是無法使用特殊攻擊來進行戰鬥。在戰鬥完畢之後，行商人並教我們如何合成以及怪物卡片。事件到此算結束了。





ベイサス



完成事件51

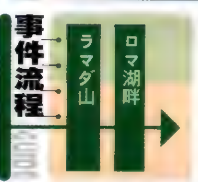
消滅條件 先接下事件56的委託



見習ラマダ僧的私奔事件

放棄 OK

事件流程 GUIDE

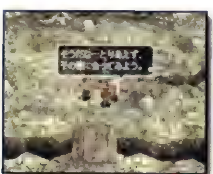






事件解說 COMMENT

為了要讓クルト和ナナ這對情侶相見，首先要設法避開ラマダ寺僧侶的眼線。喔，難道說ラマダ寺幹起拆散情侶的勾當了？其實男主角クルト有意當寺內的僧侶，目前在ラマダ山上當見習僧，但他又對ナナ沒交代清楚，想見她一面又怕觸犯寺規，所以拜託我們讓他順利下山。這個行動基本上採遮人耳目的方式，在僧侶前按下〇鍵，五個人就會把他圍起來扯東扯西，並擋住他的視線。當クルト行走方向不對的時候，用同樣的操作方式可以改變他的方向，同時，半途想結束掩護行動時可按╳鍵。一共只有五次重來的機會，超過的話事件就會失敗。行動成功後，到ロマ湖畔還會遇到アルバー，他是接了住持要找クルト回去的委託而來，兩組人馬目的相違，自然又是一場廝殺了。



←自己未來的老公要去當僧侶，怎能不著急？



→最後再叫ナナ進入寺院前，也算是搭了喜鵲橋了。





←大家把他遮住，只是為了要讓情侶相見！

↑一共要通過兩個地方的僧侶，遊戲才算成功。



←別忘記要引導クルト行走的方向，不然那傢伙是永遠過不去的。（クルト有青年癡呆症嗎？）

劇情：PLOT

到了事務所，得知了娜娜(ナナ)有困難，因為娜娜的未婚夫在山上修行，已經過了十幾天，而至今消息全無，令娜娜很擔心，所以請阿力克們前去幫忙。但是在山上娜娜好不容易說服了他未婚夫，而請阿力克們幫忙帶他下山。此時的阿力克們必需和修行僧對抗，才可以安然帶下山。

在山下兩人好不容易相聚，卻又遇上了阿魯巴一行人，和阿力克一行人一言不和，就打起來了。在戰鬥結束之後，由於兩人得到了大僧正代理的諒解，此件事情也圓滿結束了。



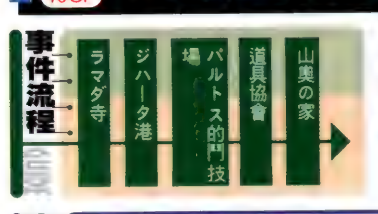
事件 EVENT 56

發生地點：ペイサス ｜ 發生條件：完成事件52～55其中2件 ｜ 消滅條件：不會消失

報酬：500G 10GP ｜ 放棄：不可

大僧正代理イーガ的密使

事件流程 GUIDE



ラマダ寺 → ジハータ港 → パルトス的鬥技場 → 道具協會 → 山奧の家





事件解說 COMMENT

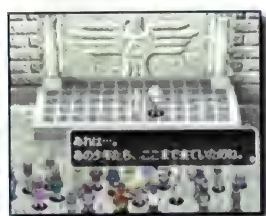
這是一個通往另一個地域，パルテ的事件。ラマダ寺的イーガ託我們轉交一封有關アカデミー在ジハータ種種行為的重要書信給リシャルト。自ジハータ港搭船到達パルテ，走到パルトス發現人都跑到鬥技場去了。據道具協會裡的人員說，這次的武鬥大會獎品是「波動石」，看它外表放出象徵神秘力量的明滅，抓住當時在場所有人的心。同時，他也告訴我們リシャルト是道具協會的創始人，目前跟弟弟ヴェルハルト在パルトス南方的山奧の家中。到了目的地才知道，原來堂堂道具協會的創始人這麼年青，他弟弟又是武鬥大會的常勝軍，嗯，再穿插詭異的「波動石」與アカデミー日趨明顯的陰謀，未來在パルテ上可熱鬧的很呢！



←アカデミー在ジハータ的破壞事件，要趕緊轉給パルテ那邊的人知道。



←パルトス的人目前都聚在鬥技場，那裡[illegible]



→アカデミー的シャロン也來這兒了，為什麼她會在[illegible]裡面呢？



→來到道具協會，會告訴你リシャルト住的地方。

劇情：PLOT

前面的事件結束之後，大僧正代理依卡(イーガ)有事拜託阿力克一行人，那便是請阿力克一行人幫忙送信。只要把信送到就好了，只是要秘密進行。坐船到巴魯多斯(パルトス)，到了道具協會前，大家便急急忙忙的趕去鬥技場內看熱鬧，在會場內才得知了所有的情形。

回到道具協會，才告知是在南方。向南走進入山奧之家，在裡面得知了阿卡迪米的陰謀。而事件到此告一段落。

第六章





事件 EVENT 57

發生地點 バルトス ● 發生條件 完成事件56 ● 消滅條件 先接下事件61的委託

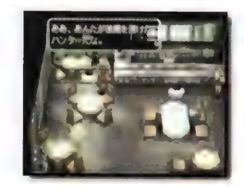
報酬 500G 9GP

解開神秘紙條的暗號

成果 OK

事件流程 GUIDE







↑從自他人身上得知奇怪的傢伙會在三個地點出現，但下一次出現的地點不知。

事件解說 COMMENT

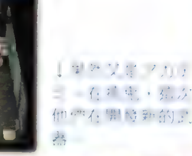
奇怪的傢伙其實就是アカデミー的研究人員，為了要找出他們真正的實驗地點，必須要解開一道暗號。暗號的內容是「ハートはブレーク」、「いちばん好きな」、「きみにふられた」以及「よのなかうらむぜ」，必須從上面四句話在以下三個地方找出正確的地點：「トラーカの廢墟」、「パルテ沙漠」和「ダータネル海岸」。關鍵在每句話的第一個字，「は・い・き・よ」就是「廢墟」的意思，所以トラーカの廢墟是他們實驗的地方。

劇情:PLOT

四處走走，到了事務所之中，巴魯多斯(パルトス)的事務所拜託阿力克們去解開一個謎中謎。到了酒吧中，只見依賴人提供了三個地方供阿力克們前去探索。只見到第一個地方，阿力克一行人戰鬥完畢隨即解開了謎。任務立刻達成。



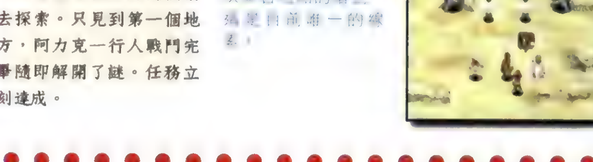
↑不過紙條下有關下次集合地點的暗號，這是目前唯一的線索。



↓奇怪的傢伙是アカデミー的研究員，想找出他們在實驗的地點。



↑最後還會開始去解開暗號的，要選擇「ハート」有關。





事件 EVENT 58

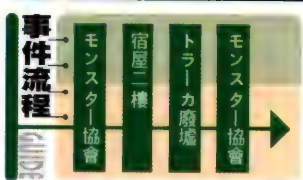
發生地點 バルトス ● 發生條件 完成事件56 ● 消滅條件 先接下事件61的委託

報酬 450G 8GP

找出モンスターカード的意義

成果 Ok

事件流程 GUIDE







事件解說 COMMENT

卡片也可以拿來賺錢？一位財迷心竅的老伯為囤積卡片，而對他人拐騙威嚇、無所不用其極。一個人獨佔卡片的影響非同小可，使得モンスター協會開始重視這件事情。首先來到宿屋的二樓，便可見到這位老伯，吸引其注意之後，他見我們年紀還小就用一貫的方式把我們騙到人煙稀少的トラーカ廢墟。惡因出惡果，想利用怪獸卡片賺錢的人反被怪獸攻擊，最後由我們將怪獸擊退之後，老伯才領悟到「有勇氣的人才有資格持有卡片」這件事。





←到宿屋二樓便可發現這位老伯正在騙其他人的卡片。



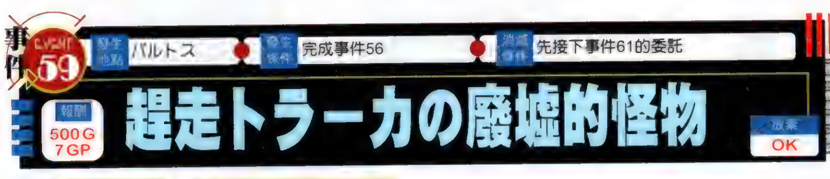
←到人煙稀少的地方，才終於露出他的真面目。

←第二次戰鬥之後，老伯才明白卡片對持有者的意義是什麼？

劇情 PLOT

怪物協會請求阿力克們幫忙詢問怪物卡片的意義為何？阿力克們一行人當然是爽快的答應了。可是左問右問，問不出個所以然來。在宿屋內，有人得知可以得到卡片，而不惜用大批金錢購買，迪歐看不起這種人，而這位老先生卻把阿力克們一行人騙至沙漠，並要求阿力克們交出全部的卡片。

可是怪物突然從後出現，老先生嚇了一跳，由阿力克們一行人解決怪物後，又出現了許多怪物，使得老先生再度陷入危機中，而阿力克們也再次伸出援手救助，而老先生也改過自新，並將所有卡片送給阿力克們。



事件流程

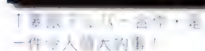




事件解說 COMMENT

救出協會中的人員、並擊退怪物的事情還算小，跟アルバー這種好勝心重的人一起合作那才叫大事。除了留守的任務外，從擔任擊退怪物的主要成員，到護送人員到目的地的任務都要跟我們爭，甚至差點跟ルッツ打了起來，最後總算是將人員平安救出了。從這個事件將引伸出另一項任務，就是アルバー小組裡面的エネア為保護アルバー免遭「赤い死神」的攻擊，自己卻受到重傷。「赤い死神」是一種擅長寄住在別的怪獸體內，然後突然變身攻擊對手的可怕敵人，當年アルバー的父親也是為了保護エネア，最後竟死在它的手上。之後的冒險途中，便要時時留意這隻「赤い死神」，一有消息便要告知アルバー。





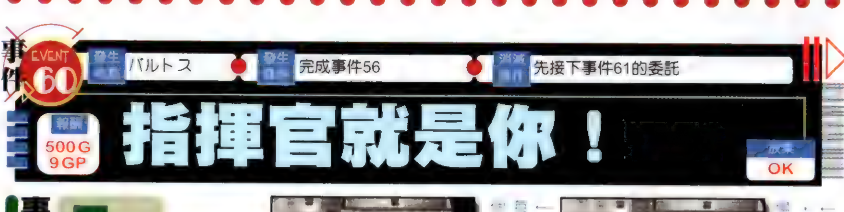






劇情 PLOT

當阿力克接下了打倒怪物時，阿魯巴一行人便表示要加入，而也有另外的獵人幫忙著。這是大工作，所以請大家一起幫忙。怪物又出現了，並要偷襲阿魯巴，當愛奈亞(エネア)幫阿魯巴擋下這一擊之後，阿力克要求阿魯巴一行人先行離開，由阿力克墊後。而後愛奈亞在醫療所治療，而阿魯巴因此受到很大的打擊。



事件 EVENT 60

發生地點：バルトス　發生條件：完成事件56　消滅條件：先接下事件61的委託

指揮官就是你！

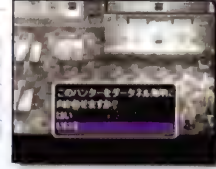
報酬：500G 9GP

放棄：OK

事件流程





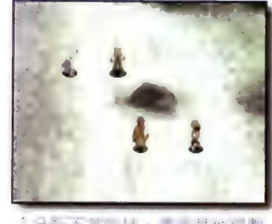


事件解說 COMMENT

以往集體作戰都要聽別人的指揮，這回要換你來試試看嘍！作戰的場地總共有三個，分別是「パルテ沙漠」「ダータネル海岸」和「トラーカ廢墟」。三個場地上出現的怪獸強弱不同，「ダータネル海岸」最強、「パルテ沙漠」上的最弱。獵人則一共有六位可以分配，必須先跟他們講話和外觀瞭解實力後，然後儘量讓魔法師和戰士配成一對。分配的方法是，要先去跟事務所人員確認地點，再回到適當人選前面說話，就可以了。配對的方法：右邊算來第2和第6到ダータネル海岸，第1和第4到トラーカ廢墟，第5及第3則到砂模。

劇情 PLOT

到了事務所，事務員拜託阿力克去消滅三個地方的魔物，以免造成居民的困擾。可是要先分組，只要正確地把所有人分配即可，工作任務即算成功。







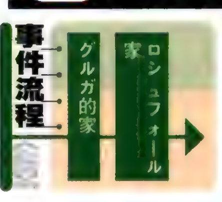
發生地點 バルトス  發生條件 完成事件57～60其中2件 消滅條件 不會消失



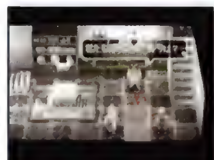
擔任武鬥大會的準備工作

放棄 不可

事件流程





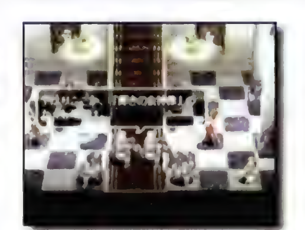


事件解說

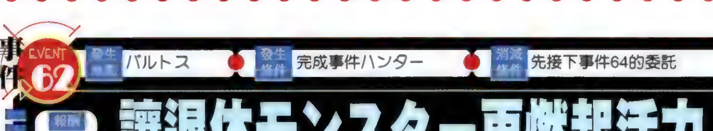
提出委託的人，就是常與ヴェルハルト在格鬥場上互爭長短的グルガ。不過他已經從擂臺上退出，目前從事比賽的幕後準備工作（這點讓ヴェルハルト不能諒解）。說是做武鬥大會的準備工作，可是我們被分配到ロシュフォール家、一棟裝潢高級華麗的別墅裡擔任警備的任務。後來才知道，原來為保險起見，グルガ把大會的獎品「輝きの女神像」放到這，不過還是引來アカデミー這幫人。アカデミー到底想從女神像上得到什麼東西呢？「波動石」發出閃爍不定的光芒，暗地裡露出詭異的笑容……

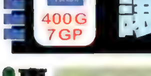
劇情：PLOT

接下了武鬥大會準備工作，向庫魯卡的家前進經由裡面介紹，我們來到了村中最大的貴族家中做守衛，但不知情形如何？說明完畢在門口便遇上了阿卡迪米要前來搶奪了武鬥大會的賞品，阿力克也出手干預了。戰鬥完畢即結束了工作。









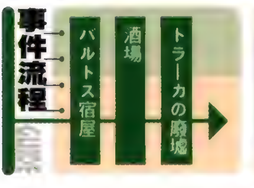
發生地點 バルトス 發生條件 完成事件ハンター 消滅條件 先接下事件64的委託

報酬 400G 7GP

讓退休モンスター再燃起活力

放棄 OK

事件流程









事件解說 COMMENT

因為帶傷引退的獵人ジンジャー，因為受到闇バトル的主持人控制，不得不參加闇バトル的比賽，在競爭激烈的闇バトル裡實力不夠的人，就會有生命的危險，因此他的好朋友ペッパー拜託我們保護他的安全。在廢墟中，先和場內左上角的人說話，瞭解參加闇バトル的方法：在戰鬥開始前，跟對戰的其中一人說話，把他擊敗後便可參加闇バトル。再把另外一個擊倒後，就可以見到ジンジャー。隨後闇バトル的主持人會叫アレク把ジンジャー擊倒（才能得到賭金），當然這是不可能的事。終於露出操控賭局馬腳的他，最後接受アレク正義之鎚的制裁，ジンジャー也瞭解到經驗豐富的人也算是真正的強者之後，這個事件以完美的句號結束。

劇情 PLOT

得知了要退休的獵人，需要有人前去幫忙，阿力克一行人便前去協助。到了宿屋中，才知道是武鬥大會中，有人利用獵人來賺錢，然後老了終其一生。為了阻止再有這種情形，所以請阿力克一定要阻止。在酒吧內發生了一件小插曲，打聽到多拉加的廢墟中，有正在舉行的闇武鬥會。

而阿力克在確定可以挑戰冠軍之時，而主審似乎想要做一些小動作，但被阿力克拒絕，和麻夏的決鬥中，真正的主審出來說明事實，而假主審也被阿力克好好地修理一番了。而事件也到此結束了。



發生地點	發生條件	消滅條件
バルトス	完成事件61	先接下事件64的委託

幫流浪旅店做開店準備



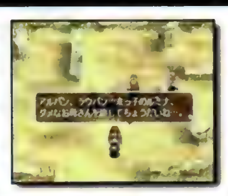
放棄 OK

事件流程 GUIDE





←好不容易打消自建旅社的念頭，還是得當一下實驗品。



←媽媽是「流浪家族」的一員，在事件後頭才說出來，不過想必很多玩家早就知道了？

事件解說 COMMENT

果如預期，這次換「流浪家族」的媽媽シルエナ上場啦！這位媽媽更具野心，要在怪獸出沒頻凡的トラーカの廢墟開一個旅社。好佳在最後她打消了這個念頭，不過還是逃不過這個家族的慣例，要試一樣新道具。ㄟ，使用後HP…正常，MP…正常，普通攻擊和特殊能力都可以使用，テオ的卡片攻擊也OK，嗯，還是媽媽較具慧眼選了正確的道具……輕鬆解決掉怪獸後，緊接著又來一場，擊退之後還有一場，打敗之後再來一場，天哪！原來這是用來召集怪獸的道具！

劇情 PLOT

在事務所中得知了有四處遊走的宿屋要開店，阿力克一行人便義不容詞的幫忙。到了那邊，看到商人總是沒好事，此次的目的還是實驗新藥。所有人喝下之後，又出現了怪物。在解決了怪物之後，又出現一堆，看來這不像是回避怪物的藥，反而像是招來怪物的藥了。在行商的道歉之後，此件事情終了。



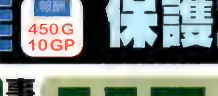
發生地點：バルトス



發生條件：完成事件61



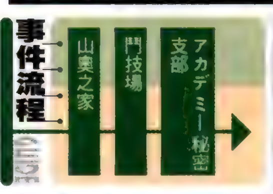
消滅條件：不會消失



保護武鬥大會的優勝獎品

不可

事件流程 GUIDE







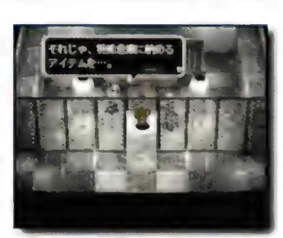
事件解說 COMMENT

「波動石」是開啟未知巨大能源之門的鑰匙，這能源巨大且難操控，「大災害」乃因此而生。為了避免「波動石」落入アカデミー的手中，必需先在武鬥大會上得到優勝才行。首先要往鬥技場瞭解參加比賽的方法，上次見過的ゲルガ會幫我們解決這個問題。大會上アレク會連續碰到三名對手，最後一位就是ヴェルハルト，攻擊力真是強的沒話說！然而即使打勝了，ヴェルハルト也會把女神像強行帶走給アカデミー，於是我們就跟他到了アカデミー秘密支部（在沙漠中）。

支部裡有很多仗要打，最初不能打開的門（會放出紅色的光）要在「サブ制御室」（2樓中央的門）、「中央制御室」（B1左部，會先上二樓，再下到B1，總之記得一直靠左走）解除機關才能打開。走進1F中央的門則會發生リシャルト因奪回波動石被殺、ヴェルハルト加入我方的劇情。



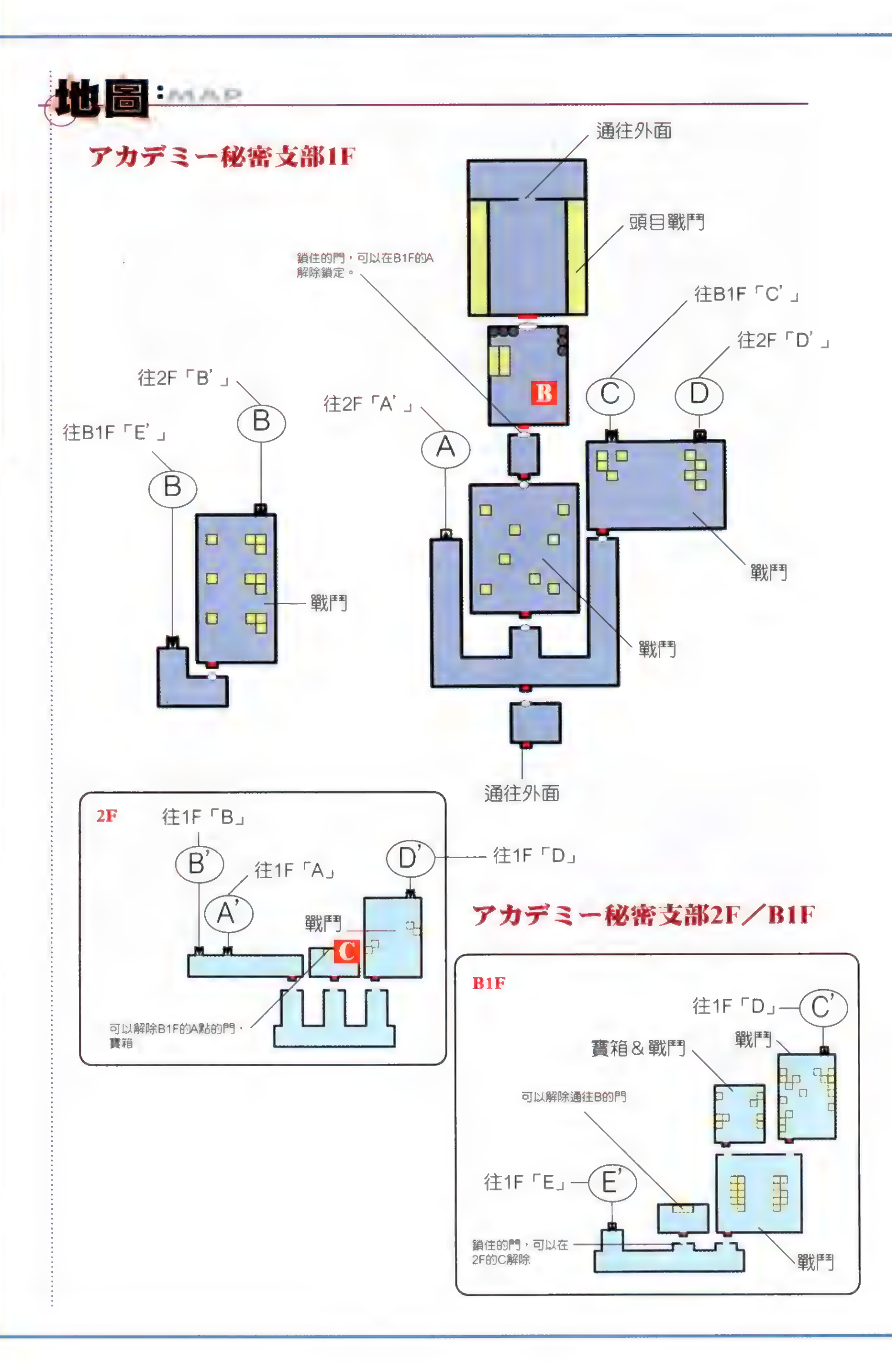




劇情：PLOT

現在情勢混亂，會場的獎品也可能不保，事務所也收到了拜託，希望阿力克可以前往保護，但是阿力克一行人早就是把女神像當成自己的東西了，又豈有不保護之理。走到南方的小屋內，告知阿力克一行人，阿卡迪米的人的目標也是女神像手上的波動石，請阿力克務必保護女神像，而地點是道具協會地下室。在此同時李察魯特(リシャルト)也被捉了。而英雄庫魯卡(グルガ)也要阿力克一起參加武鬥大會。在一一過關斬將之後獲得優勝，然而女神像卻被拿走。阿卡迪米一行人似乎向沙漠中前進，阿力克一行人也一起追入了阿卡迪米的秘密基地。

秘密基地內部很大，寶物也很多，要順便一起拿一拿再走。在裡面李察魯特為了保護波動石，壯烈犧牲了。阿力克一行人進入裡面，只見到了機動兵器，並一擊將機動兵器打爛，取回了波動石。事件到此結束了，溫哈爾特(ヴェルハルト)也加入我們了。



地圖:MAP
アカデミー秘密支部1F
通往外面
頭目戰鬥
鎖住的門，可以在B1F的A
解除鎖定。
往B1F「C'」
往2F「D'」
往2F「B'」
往B1F「E'」
往2F「A'」
B
A
C
D
戰鬥
戰鬥
戰鬥
通往外面
2F
往1F「B」
B'
往1F「A」
A'
D'
往1F「D」
戰鬥
C
可以解除B1F的A點的門，
寶箱
アカデミー秘密支部2F／B1F
B1F
往1F「D」
C'
戰鬥
寶箱＆戰鬥
可以解除通往B的門
往1F「E」
E'
鎖住的門，可以在
2F的C解除
戰鬥



發生地點 バルトス ● 發生條件 接受事件69的委託 ● 消滅條件 DISK2交換之後，在ラグナーク海岸上岸



報酬 500G 7GP

趕走ダータネル海岸的盜賊

成果 OK

事件流程 GUIDE

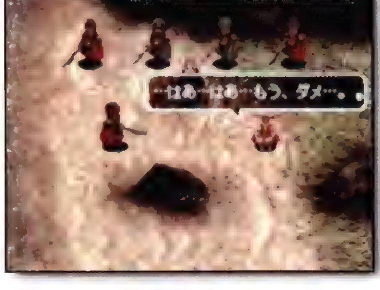




←ダータネル海岸在小地圖的右上角

事件解說 COMMENT

糟糕，糟糕，「虹色の橋」團團長出現了大危機！上次把團長的戲都搶光的副團長，這次竟另起爐灶成立了「こじゃれた戀どろぼう」團，不，應該說是五個部下擁立副團長才變成這樣才對！盜賊團出現了危機，連登場POSS和台詞都完全更改，看到孤單地站在一旁的團長，差點忘記原來到ダータネル海岸是要擊退盜賊的目的。雖然沒有跟團長交過一次手，但他那優雅中帶點瀟脫的一舉一動深植我心，再見了，團長！





↑因為教唆、喜之切，故內使部下起了謀叛之心。

←這首感亂七八糟的團歌，一點詩意都沒有了。



↑團長是不是因為太失望，沒有一點挽留的意思，只說了幾句話。

←只有一個團員還算對他忠心，不過團長還是讓他走了。

劇情：PLOT

到了事務所，接下了消除盜賊的命令，便向盜賊團的所在地達內魯的海岸前進。進入裡面發現了虹色的橋團，而團長也照慣例繼續講他的大道理。阿力克也馬上他們卯上，戰鬥完畢之後，此件事情也圓滿的解決了。



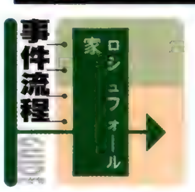
 パルトス  接受事件69的委託 ● DISK2交換之後，在ラグナーク海岸上岸



ロシュフォール發生大事件

OK

事件流程 GUIDE

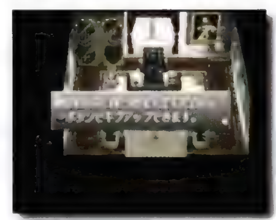






事件解說 COMMENT

在這パルトス最富有的家中，到底是發生了什麼大事，需要武鬥大會的優勝者才能辦的到呢？一開始アンリエッタ的千金小姐著急的帶アレク到樓上，難道說是アカデミー又想幹什麼勾當了？「幫我把那隻貓抓起來」，聽到這句話當場沒叫人昏倒喔，所謂的大事就是這個嗎？沒辦法既然是工作就得貫徹到底，抓貓就抓貓嘛，此時把貓逼到死角按下╳鍵就可以抓的到，不過是有意還是沒意，抓到的貓到她的手上就會溜走，所以得樓上樓下共抓三次貓。事情完成後，聽アンリエッタ對管家說的一句話才瞭解她的意思，「我只是想見一見アレク而已。」－這是千金小姐表達感情的方式。



劇情 PLOT

在事務所得知巴魯多斯的羅修佛爾(ロシュフォール)家有大事件要發生。在事務所說明之下，阿力克一行人前往羅修佛爾家，而原本以為有什麼大事件的阿力克，沒想到居然只是為了捉一隻貓。經過一番左捉捉右跑跑地，總算把貓捉回來了。而此件事也到此結束了。



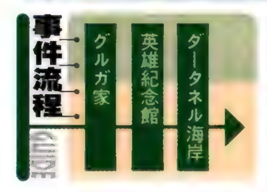
パルトス  接受事件69的委託 ● DISK2交換之後，在ラグナーク海岸上岸

報酬 450G 10GP

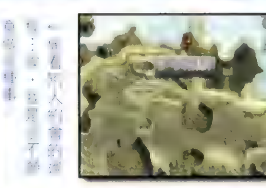
英雄グルガ委託（嚴禁洩密）

OK

事件流程 GUIDE







事件解說 COMMENT

英雄也有英雄煩惱的事。グルガ有個女兒初長成，談個戀愛卻急死他這個老爸啦！受グルガ的指示，玩家將在英雄紀念館、ダータネル海岸監視其女兒エレナ的男朋友ハンス，同時在ダータネル海岸會出現盜賊要襲擊這對情侶。嗯，ハンス表現的還算不錯，直覺反應的就衝倒エレナ的跟前保護她，雖然還是要我們出馬，但他已經通過我們的考驗了。

劇情 PLOT

到了這裡，英雄庫魯加有事拜託阿力克，而拜託阿力克一定要嚴守秘密哦！拜託阿力克前去保護艾雷娜，而艾雷娜(エレナ)和班斯(ハンス)的約會在泰達內魯(ダータネル)海岸，並正在談情說愛時，出現了盜賊團，阿力克們也決定上前幫忙。解決了盜賊團之後，此件事也圓滿的解決了。



←為保護女朋友而受傷的ハンス，他已經通過考驗了。





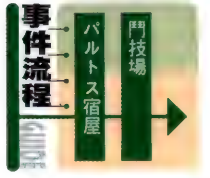
事件 EVENT 68

發生場所：パルトス　發生條件：接受事件69的委託　消滅條件：DISK2交換之後，在ラグナーク海岸上岸

キャッチー・マママン的煩惱

報酬：440G 6GP　放棄：OK

事件流程 GUIDE



パルトス宿屋 → 鬥技場



←出現五個人提出意見的選項時，無論選哪一個都可以。



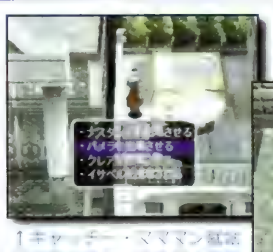
←在七個人的對話中可以瞭解可以合作的對象，符合什麼條件。

事件解說 COMMENT

主持人事業遇到了瓶頸的キャッチー・マママン，開始想要突破，而要我們幫他找有關武鬥大會比賽方式的新點子。隨後五個人便提出自己的意見，由シエリル的「男女ペアバトル選手權の司會」拔得頭籌。在挑配對男女的過程中，先要跟這七位選手說話，才能瞭解他們想要合作的對象需要會什麼武器，決定好之後，出來跟キャッチー・マママン報告（ゼンデン和パメラ），和他們對戰的人員就要從アレク等五員中挑出來了（ルッツ和シエリル會有什麼後果呢？嘻嘻…）。

劇情 PLOT

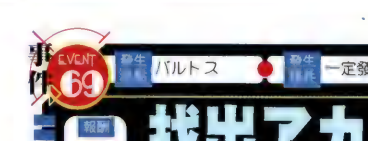
由於瑪瑪曼(マママン)先生的演說員已經很久沒事幹了，所以想要找點事做，而想要借重阿力克的力量來實現。在千挑萬選之中，選出了兩人來比賽，而這兩個人才能使瑪瑪曼先生回復以前的活力和熱情。而阿力克也派出兩個人應戰，戰鬥完畢之後，事情就算完成。



↑キャッチー・マママン就在外面的舞台，決定好人選要出來跟他報告。



↓新的格鬥大會出現，重新燃起キャッチー・マママン的意志！

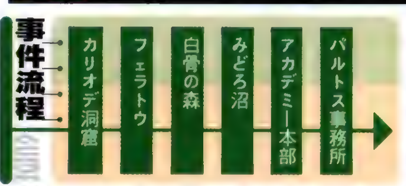


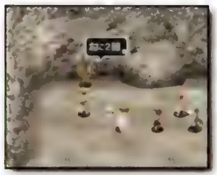


找出アカデミー的本部！

放棄 不可

事件流程 GUIDE







事件解說 COMMENT

アカデミー的本部是設立在ラグナーク上，要到這沒來過的領域必須先去カリオデ洞窟，找尋交通工具—水路兩用船「ホバークラフト」。洞口的暗號是「右3回」、「左2回」。1.在進入洞窟後，在第一個岔路之前要先往左邊走那是因為，左邊的通路底有一個解除機關的開關，這將使得玩家在向岔路右邊移動時，不至受傷。

2.注意，玩家在進行洞窟的攻略時，會碰到看不到的落穴，這時就要僅記欲速則不達的古訓走最遠的路，往往是最安全的路。

3.在B 3的下方有個寶箱，必需由B 2跌落才能到達，在摔落的同時，會有木橋跌落，這時向下走，就能到達洞窟的後段區域。

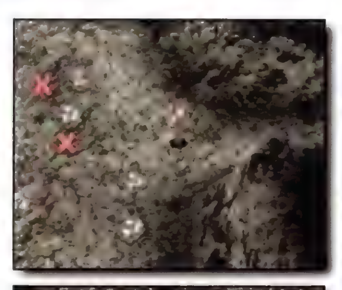
4.後段區域，市藉由繩索在地洞中的爬上爬下來進行攻略，玩家在開始時可能可以感覺到其實有一條路可以前進到了後來才會漸漸迷惑於道路的相似，其時以寶箱及畫面剛切換時候的道路形狀來分辨是否在重覆繞路。

5.在進入フグナーク後，先跟基地正前方的守衛交談簡單劇情之後，前往宿屋，再發生簡單劇情之後，走向研究員躺的地方，就能得到研究服，拿到研究服後，在走向基地門口，回答正確就能混進基地內。

6 在指揮室聽到情報之後，就可以離開基地，要經過白骨之森（戰）然後みどろ沼（戰）後，才能進入アカデミー的本部。

本部幾乎沒有要解的機關，不過戰鬥還是一場接著一場，在A棟6F有儲存點及恢復體力的地方。A棟7F會有掉落的陷阱，請看附圖就可通過，從A棟10F的樓梯上去，則有一處控制7F陷阱的開關。到了14F就可以看見シャロン被教授囚禁的劇情，15F則進行BOSS戰，並與エルク會面。

＊注意，事件69接下後，65、66、67、68事件才會出現，要在69事來進行前先行解決，以免事件消失。

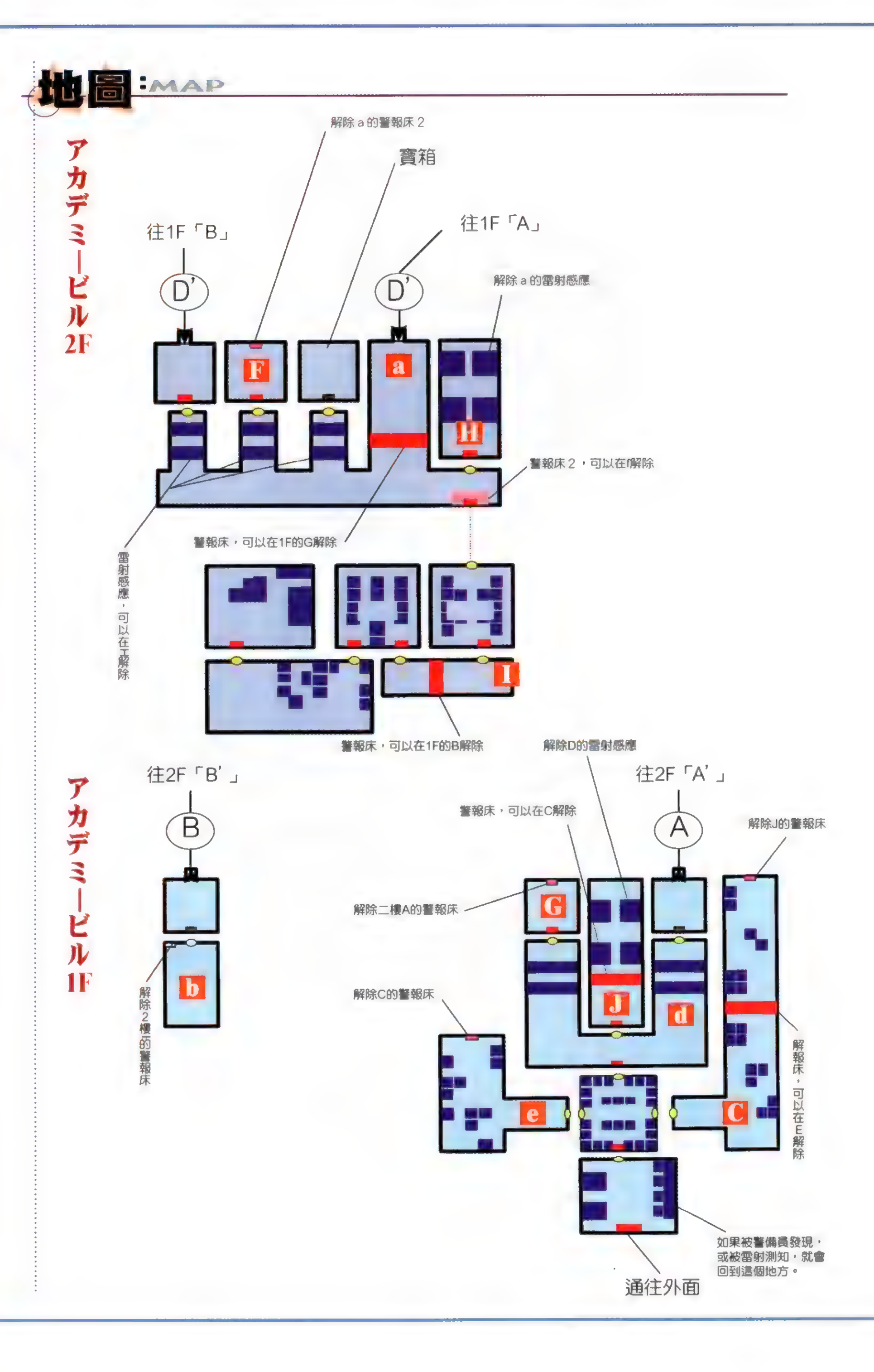






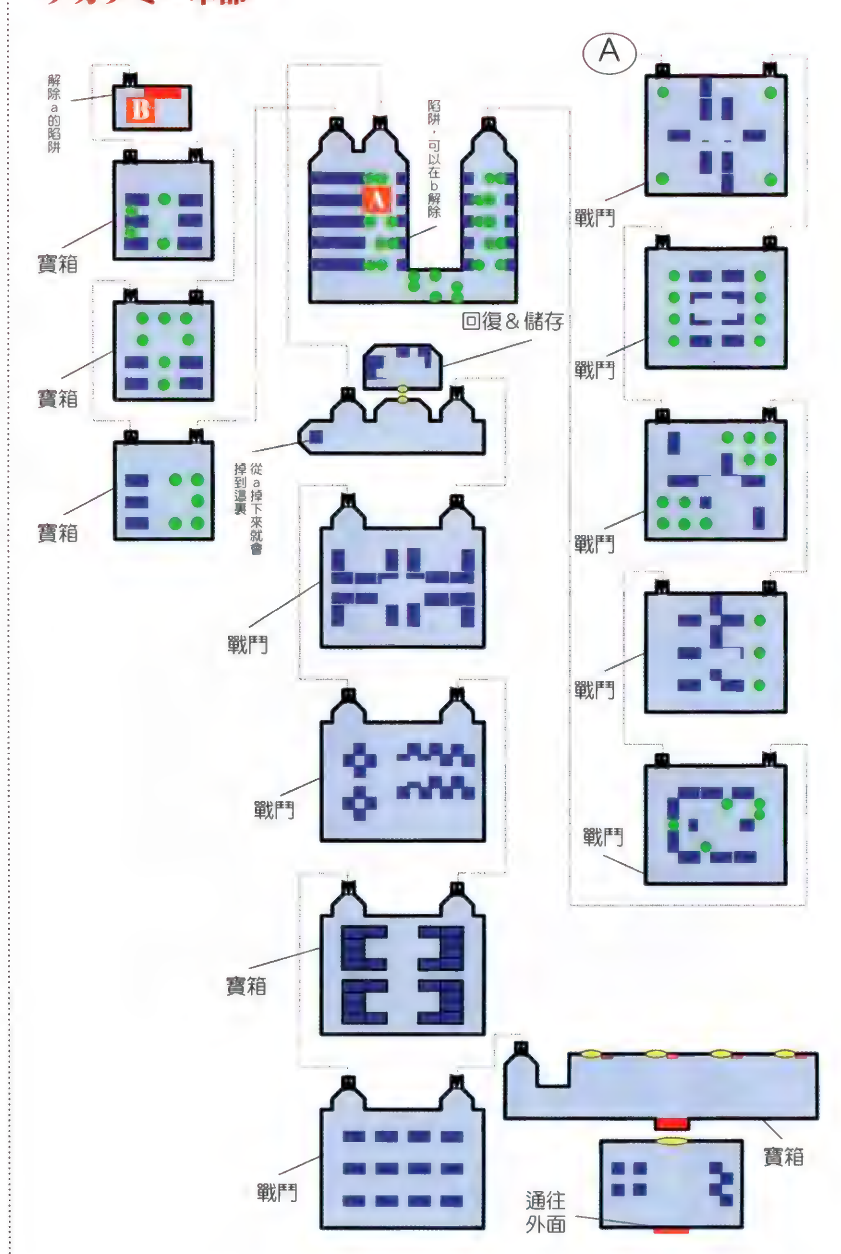
頭目戰鬥
回復＆儲存
D'
D'

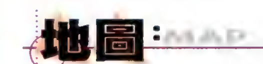
地圖：MAP


アカデミービル2F
解除 a 的警報床 2
寶箱
往1F「B」
往1F「A」
D'
D'
解除 a 的雷射感應
F
a
H
警報床 2，可以在I解除
警報床，可以在1F的G解除
雷射感應，可以在I解除
I
警報床，可以在1F的B解除
アカデミービル1F
解除D的雷射感應
往2F「B'」
往2F「A'」
B
A
警報床，可以在C解除
解除J的警報床
解除二樓A的警報床
G
J
d
b
解除2樓I的警報床
解除C的警報床
e
C
警報床，可以在E解除
如果被警備員發現，或被雷射測知，就會回到這個地方。
通往外面

地圖 :MAP

アカデミー本部





電梯，無法指定要去那裏。

被鎖住的電梯。

1F 往電梯的樓梯。

12F：6F、11F、13F、1F

11F：12F、12F、9F、10F

10F：6F、4F、8F、11F

9F：8F、8F、11F、7F

8F：9F、9F、10F、3F

寶箱

7F：2F、6F、2F、9F

解除在三樓左邊算起第四個的電梯。

解除一樓左邊算起第4和12樓左邊第4的電梯。

6F：10F、7F、5F、5F

寶箱

解除八樓左邊算起來的第三個電梯。

解除一樓左邊算起來的第二個電梯。

5F：4F、3F、6F、6F

解除一樓左邊算起來的第二個電梯。

4F：5F、10F、3F、2F

寶箱

寶箱

移動區帶。只能一邊通行。

3F：1F、5F、4F、8F

2F：7F、1F、7F、4F

658

寶箱

1F：3F、2F、B1F、12F

B1F：1F





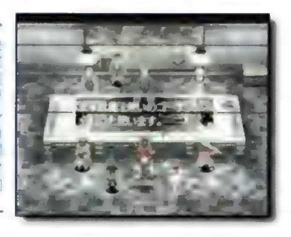
↑相信這三張圖將可省下你不少的時間



↑エルク的適時出現，解救了危機。



↑BOSS攻擊的方法全都是進行複數的攻擊。



↑為收集更多有關封印闇中的支配者的消息，下一個目標就是[illegible]法使ゴーケン

劇情：PLOT

在事務所中，事務所總長表示代表所有的事務所來拜託阿力克。而他們所希望的便是「阻止阿卡迪米的野心」，因為總長再也不希望看到任何和大災難一樣的事件了。而事務所願意提供一艘汽船，供阿力克一行人使用。阿力克再到窗口去接受了工作。

而下一步阿力克便到了加莉歐迪(カリオテ)洞裡拿汽船，到了最下層終於看見了汽船，在阿力克的一聲令下，汽船便回到了費拉都(フェラトク)，四處補充了裝備，而在前方沒有穿得像研究員的人，無法進入。

阿力克一行人便向路人打聽，在宿屋中有研究員不小心把研究服給掉在地上了。阿力克撿了起來之後，向研究所方向前進。在進門時衛兵問了阿力克幾句話，而阿力克只要將所聽到的講出來即可。進入之後便和守衛玩躲迷藏，只要跟著他屁股走即可。

裡面紅色地皮和線條都是警告線，先消除左邊再消除右邊的警告線，即可進入中央的總解除，將全部解除之後，可以左右任一方通行，再先解除左邊後可從右邊上樓，只要一個一個解除即可，到了最內部，只見夏蓉支部長要回本部，而阿力克一行人隨即跟上。

一行人決定先前去白骨之森，而白骨之森內怪物多得的像什麼一樣。綠色的沼澤也是一樣。進入了戰鬥基地之後，就沒有退路了。一直一直向內推進，也有很多的東西可拿。到了最內層只見教授和夏蓉支部長正在交談。而夏蓉也被教授捉住了。阿力克一行人要前往救助，而正好遇上機械龍，一場超大戰即將展開。而這隻龍是因為迪歐的母親才得以做出來。

在千鈞一髮之際，有人用魔法守護了全體，然而會是誰有此種能力？在屋頂上只見教授和夏蓉正要逃走，而阿力克又看見了湖水居然全部消失了，教授和夏蓉也前往空中城。當艾魯克(エルク)說出全部事實時，在場的任何人無不震驚。阿卡迪米本部的調查工作完成。

事件 EVENT 70

發生地點：ベイサス ｜ 發生條件：一定發生 ｜ 消滅條件：先接下事件92的委託

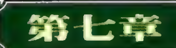
帶給ラマダ寺新風氣

報酬：500G 7GP

成果：OK

事件流程 GUIDE

ジハータ的ラマダ寺 →

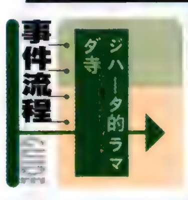


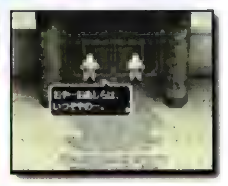


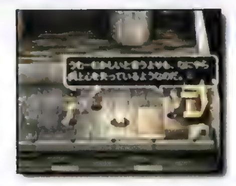








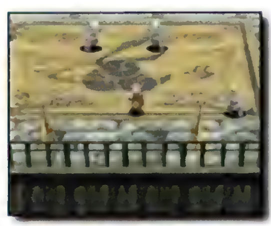




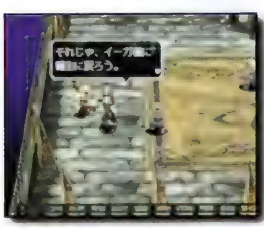
一[illegible]

事件解說 COMMENT

到了修行場，為了探求士氣不振的原因，必須先跟在場的所有僧侶說話。說完之後，ヴェルハルト會想出是因為眾僧沒有一個明確的努力方向的緣故。之後應イーガ之所託，必須在アレク、マーシア和ヴェルハルト當中選一個出來，為眾僧精神講話。選哪一個都不會影響到事件的結果，不過還是靠ヴェルハルト單挑決鬥的方式（要連砍六個人），提振了僧侶的士氣。勝負啦！這是男人和男人之間最佳溝通的方式。



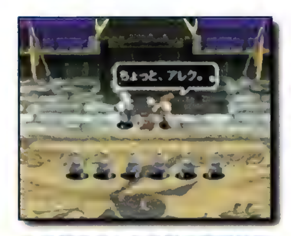
↑到修行場上和[illegible]修行的[illegible]，才[illegible]問題。



↑最後是由ヴェルハルト[illegible]問題的[illegible]。



↑連イーガ[illegible]修行的目的也感到一點[illegible]，[illegible]以叫我們替他為眾僧精神講話。



↑[illegible]



↑[illegible]



↑ヴェルハルト以[illegible]的方式，符合[illegible]的胃口。

劇情：PLOT

回到巴魯多斯，向事務所總長報告事情經過，所有的事務所也贊同阿力克的行動。而阿力克一行人的行動是為了找大魔法師高凱(ゴーゲン)。而之後到了貝沙斯(ベイサス)會接下了拉曼達(ラマダ)寺的工作，便朝拉曼達寺前進。而大僧正要調查部下之中有誰不滿，阿力克一行人前往調查的結果，大家對於大災害的經驗都很不安，阿力克一行人更是對修行僧說教一番，工作到此也算成功。



發生地點 バルトス　發生條件 無法從アカデミー內部離開　消滅條件 先接下事件81的委託

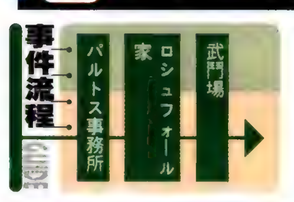




ロシュフォール發生存亡危機



事件流程 GUIDE







事件解說 COMMENT

如果說在武鬥場上進行「情侶的愛之大作戰」也跟ロシュフォール家的存亡有關的話，可能是指アレク跟アンリエッタ的延續後代問題有關吧！是的，這個事件是跟有著千金大小姐脾氣的アンリエッタ為愛努力有關的劇情，在ロシュフォール家二樓當アンリエッタ提出要跟アレク一起參加特別為自己舉辦的「情侶的愛之大作戰」的時候，真為她的舉動感到可愛與欽佩，明知アレク對自己沒感覺還是持續的在努力，很像東京愛情故事裡面的劇情へ。



←免除不了大小姐脾氣的アンリエッタ，在問候語上的不敬當[illegible]



←對武鬥比賽有興趣的アンリエッタ，藉機會找アレク一起參賽。



↑管家對小姐的[illegible]脾氣[illegible]去可想，[illegible]她的行動[illegible]去。



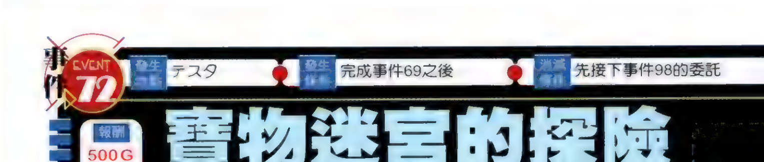
←搞了半天才知道，這次比賽是專為アンリエッタ舉辦的比賽。



←首要可以操作アンリエッタ的[illegible]，不[illegible]，可是，以後有一個事件會[illegible]。

劇情：PLOT

在事務所窗口看到ロシュフォール家的委託，又看到委託人是アンリエッタ，アレク心中產生了不好的預感，不過既然內容上寫著是有關ロシュフォール家存亡的危機，還是硬著頭皮接了下來。到了ロシュフォール家遇見管家，連管家也說這次的事件關係重大，到底是發生了什麼事呢？在忍受著アンリエッタ有意無意的問候之後，才瞭解到這次的任務居然是要參加一個叫「情侶的愛之大作戰」的格鬥比賽，雖然心中悶悶不解，但是接下了任務就要負責到底，唉！在擂臺上的實戰更誇張，主持人竟然說出要連比256場比賽這無法令人相信的規則，最後幸好管家的出現適時的阻止小姐，アレク才有機會逃出來，這次的事件算是勉強的結束了。



寶物迷宮的探險





事件解說

來到1F的中途，會遇到一位身陷迷宮中的獵人，他會提出帶他到地下一樓的要求。如果答應他的要求，就不能從迷宮出去了。成功的送他到目的地後，原本以為已經完成委託，沒想到半途中卻又碰上態度惡劣的獵人小組，什麼話都不說一看到我們就打了起來，可能中間有什麼誤會吧！之後會在固定的地點重複遇到他們，所以要有遇到多場戰鬥的覺悟。







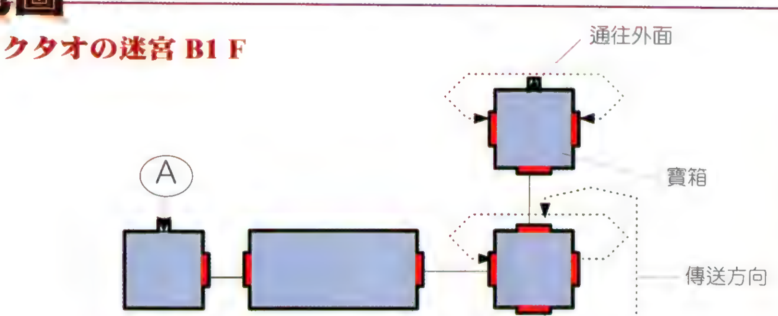
劇情 PLOT

出了拉斯達，向南即可到古達奧(クタオ)迷宮，而多修也表示要前來看看，在阿力克的婉拒之下，多修回去保護村子了。在裡面只看了好多寶箱，開得不亦樂乎。而裡面迷路的人們，也被阿力克順便救出來了。四處遇上許多的盜賊再三阻撓，阿力克也將其一一解決掉。在阿力克決定先送傷者回去之後，此件事情也圓滿結束，成功！



地圖：MAP

クタオの迷宮 B1 F



クタオの迷宮 B2 F(序盤)

押下A的石版 II 和 IV
就會傳送到這裏。

寶箱

A的石版提示就寫在
這裏。

B

戰鬥

寶箱

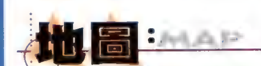
寶箱

A

寶箱

戰鬥

A



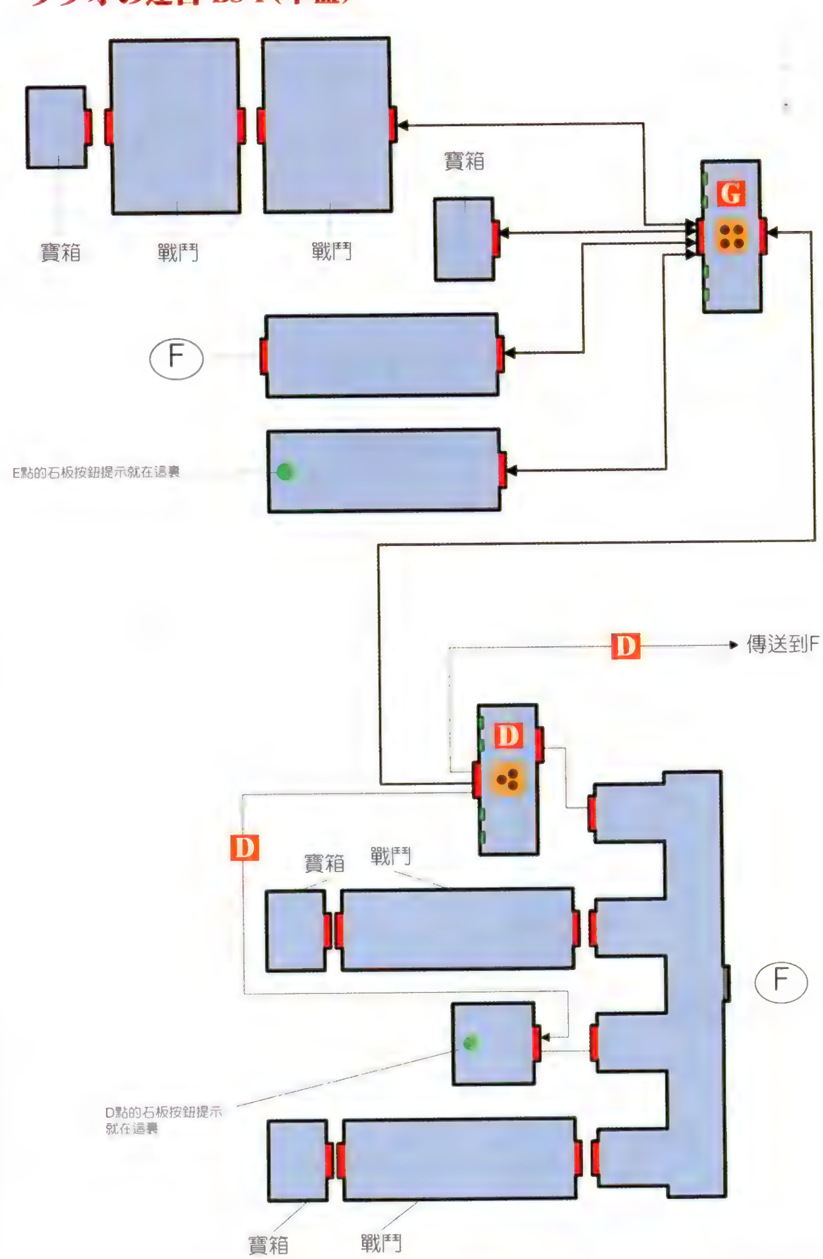
クタオの迷宮 B2 F(中盤)



クタオの迷宮 B3 F(序盤)

地圖：

クタオの迷宮 B3 F(中盤)





事件 EVENT 73

發生地點：バルトス ｜ 發生條件：完成事件69之後 ｜ 消滅條件：先接下事件81的委託

報酬：500G 7GP

事務所職員未來要如何？

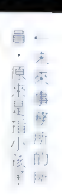
放棄：OK

事件流程



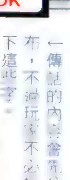
パルトス的事務所





←未來事務所的職員，原來是指小孩子。





←傳話的內容會先公布，不過玩家不必抄下這些字。

事件解說

事件在ギルト特別室中。方式是，教員會交代一句話，這句話會分成若干小段。所謂事務所的未來職共有5個，將這分成若干小段的話；先傳給第一位小朋友，再由第一位傳話給第二位，依此方式。一直傳到最後一位，由於每一句話都是有破音為和相似音的特色，於是在傳話的過程中，難免會出現錯誤。流程是，教員會公布一句話，給第一位小朋友，練習時，每個小朋友傳話的內容會以紅字（錯誤）、綠字（正確）來分辨，正式開始時，要依據剛才的內容來按下按鍵。譬如A、B、C、D、E一句話分為5段時，B及E段是紅色時，就要在小孩講出B段時到C段出現前按下×鈕，這也就是說，有點像跳舞遊戲的方式，如剛才的例子，一句話分為5段時A、B、C、D、E，若B及E是錯誤的，則整段的按法是○×○○×，但按的節奏是要跟小孩說話時候所分段的節奏一樣，還有，白色的字，一般可以按○鈕帶過，綠字和紅字則是一定要確實按到。用這種方式教導，主要是因為ギルト的職員是接受委託人的口頭音記為　，為了正確的傳述要記內容，才會進行這樣的訓練。



←綠色字體代表這位小朋友傳了正確的話，待會兒在這裡要按○鍵。



事件 EVENT 74





發生地點：イティオ ｜ 發生條件：完成事件69之後 ｜ 消滅條件：先接下事件102的委託

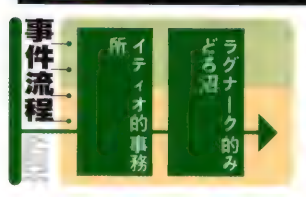


報酬：500G 9GP

みどろ沼特製資材防衛線

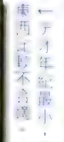
放棄：OK

事件流程

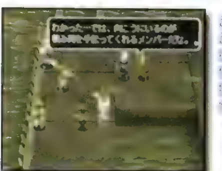


イティオ的事務所 → ラグナーク的みどろ沼





←アイテオ年紀最小，搬東西比較不容易。



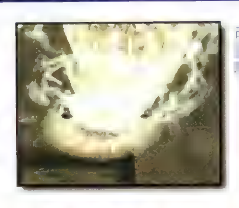
←戰鬥中不能使用道具

事件解說 COMMENT

為了要成功的運送みどろ沼的物資，シュウ會叫我們分成兩組，一組擔任搬運過程的警戒，另一組則負責幫忙搬運物資。擔任警戒的一組（アレク和ヴェルハルト已經固定）會遇到有特殊規則的戰鬥，因為不能讓怪獸損害物資的緣故，所以不能使其越過戰場左下角的紅色線，一旦越過任務就算失敗。幫忙搬運物資的那組，如果在搬運的途中不小心弄壞物資也算任務失敗，所以就選年紀最小的テオ編到アレク那邊。後來因為還需要搬運的人員，テオ也跑過去幫忙了，所以剩下兩個人警戒（接下來的戰鬥規則不變）。對了，事件的最後，シュウ會讓各位見識他的威力，機會難得，請一定要派他上場喔！

劇情：PLOT

來到了依迪奧(イティオ)這個村莊，接下了保衛資材的工作，向綠色沼澤前進，而修正好在那守衛，修正好和阿力克說明。分成兩個部隊之後，阿力克便在原地保衛，保衛數次之後，即告結束。



←シュウ超震撼的必殺技，只有操作一次的機會，不派他上場可惜喔

事件 EVENT 75

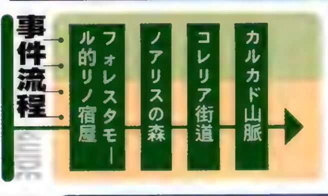
發生地點	發生條件	消滅條件
リノ	完成事件69之後	先接下事件84或86的委託

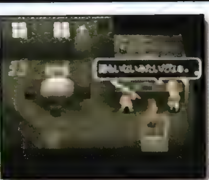
想去超有名畫家的畫展

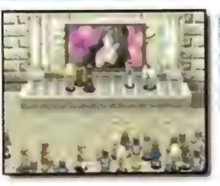
報酬：480G 5GP

放棄：OK

事件流程 GUIDE







事件解說 COMMENT

名畫家ガース終於要推出他的個人畫展了！這麼重大的事，宿屋主人ダン和他的一家人當然會去參加，只不過在送人的禮物方面就比較傷腦筋了。「お祝いのリンゴ酒」是他們想送的禮物，釀酒的材料和地點分別是，「黃金のリンゴ」在ノアリス森、「カルカドの天然水」在カルカド山脈和「ハッピーハープ」在コレリア街道。其實這家人早已出發尋找，但遲遲沒有消息，是熟悉藥草的モネール擔心他們的安全，跑來告訴我們這三個地方，希望能幫助找尋。

劇情：PLOT

到了梨港（リノ），得知宿屋主人有意前去觀賞畫展，但是為了送禮，阿力克一行人必需先取得三種材料，才可以做成禮物。好不容易收集完了，阿力克也隨她們一起到巴魯多斯，拿酒到畫家手中，參加完畫展，工作也告一段落。

事件 EVENT 76

發生地點：ベイサス　發生條件：一定發生　消滅條件：不會消失

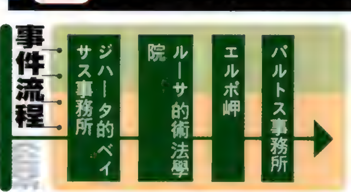


去和魔法使ゴーゲン見面！

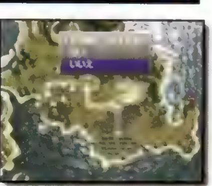
報酬：800G 12GP　放棄：不可



事件流程





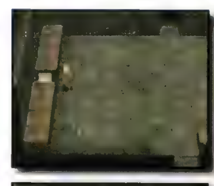


事件解說

在エルボ岬的迷宮中，首先遇到的是「會逃跑的寶箱」。顧名思義，想要得到寶箱裡面的東西，先要將寶箱固定。利用障礙物就可將寶箱固定，而被打開的寶箱也可以當成障礙物，到最後則會出現只有四個寶箱卻無障礙物的情況（寶箱正確的位置如圖）。第二關是「美妙的音色」。這關將考驗你的記憶能力，踏下踏板之後燈泡將會發亮，每個燈泡在五個踏板上都有對應燈亮的位置。アレク必須讓這些燈泡自左而右、由上而下依序發亮才可過關。如果把五個踏板自左而右編號，アレク正確的移動方法是「123134321」（最右邊的房間）、「13454341」（中央的房間）和「31524」（最左邊的房間）。第三關是「尋找自我」，一連有三個房間會出現很多的アレク，讓你分不清楚真正操作的是誰。地板的周圍都有落穴，所以很容易就會掉落重來。



↑找到ゴーゲン的獵人，就是以前我們的測驗官。









↑四個地點寶箱的排列方式如圖。

最右房間

1 4 9	2 8	3 5 7	6	

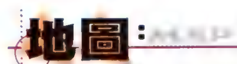
1 8		2 6	3 5 7	4

2	4	1	5	3



→如果踏出正確的腳步，會聽到一段美妙的音樂。





地圖：MAP

エルボ岬

B1F

寶箱 寶箱 寶箱 寶箱 寶箱

通往外面

B2F

寶箱 寶箱 寶箱

B3F

B4F



↑這麼多的アレク都會照著你按鍵的方式移動。



↑ゴーケン會告訴你「聖櫃」做成的方法。

劇情：PLOT

在貝沙斯內接受了會見魔法師的工作，阿力克一行人起了個大早，馬上向路莎(ルーサ)前進，在裡面的工作者狄凱隆(テンガロン)告訴阿力克一行人，再往東的方向走，即可到達魔法的位置，而狄凱隆又要繼續工作了。

阿力克在艾爾波(エルボ)之海內，和魔法師大玩遊戲。而調凱也告訴了阿力克們一些重要事情。阿力克一行心也為了聖櫃材料而傷腦筋。而事務所總長得知後，便開始為此事，請所有獵人注意有關此事的消息。此件事情也順利完成。



事件 EVENT 77

發生地點 ギスレム  發生條件 完成事件69 消滅條件 先接下事件90或93的委託

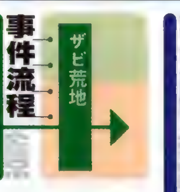


報酬 500G 7GP

可惡的獵人在哪裏？

放棄 OK

事件流程 GUIDE



事件解說 COMMENT

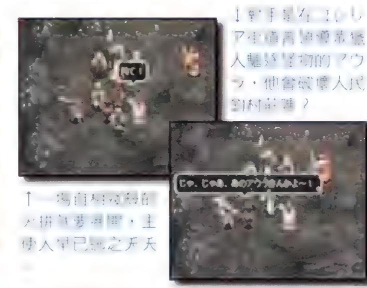
1.接下來委託事件後前往ザビ荒地，戰鬥後。救出一個少女，並由少女口中得知，有一伙很惡劣的獵人。

2.接著一個老人帶著一個獵人，對方直說アレク行為過份，雙方一言不合打了起來。

3.戰鬥後，アレク覺得事有蹊蹺，趕往垃圾山，揭開這其中的陰謀。

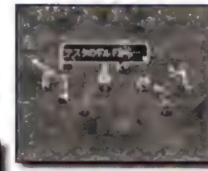
劇情：PLOT

阿力克一行人來到未開發之地，想找無惡不做的事務員，但是不見蹤影，但又突然之間出現了，而魯兹也被她捉住了。她才說出為什麼在這裡流浪的原因，正好遇上假的事務員。在戰鬥完畢之後，發覺一切都是騙局，而到垃圾(ジャンク)山找他們算帳。解決了盜賊團之後，事件便結束。



↓[illegible]

↑一場[illegible]火拼[illegible]，主使人[illegible]



↑戰鬥結束後，誤會終於解開，但メリッサ究竟為什麼要這樣做？



事件 EVENT 78

發生地點 バルトス  發生條件 完成事件69  消滅條件 先接下事件81的委託

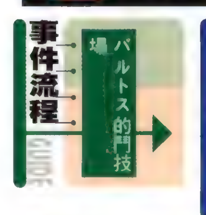


報酬 380G 9GP

尋找歌姬的バックダンサー

放棄 OK

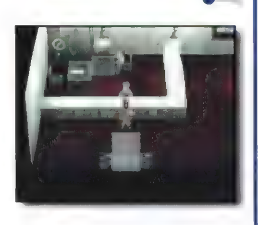
事件流程 GUIDE

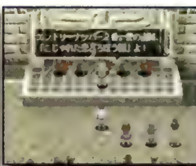
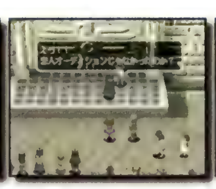


事件解說 COMMENT

為了要贏得比賽的勝利，主唱人ライア還缺伴舞。經她說，一個好的伴舞基本的體力要有（ヴェルハルト？？），獨創性要夠（シェリル?），集中力要強（まだシェリル！?），也要有聰明的智慧（マーシア！），因此當選的人是シェリル和マーシア。在ライア的優美歌聲中，你要配合著節拍，在適當的歌詞按下○鍵和□鍵，讓她們兩人的舞步和歌曲協調。當歌詞下方的記號亮起來的時候，就按下正確的按鈕，應該不會太難。後來千金小姐アンリエッター看到アレク在比賽場中，馬上上台取代ライア的位置，ライア反而變成伴舞了（按╳鍵）。這是唯一可以看到シェリル穿露背洋裝的事件(稍後マーシア還有更誇張的)。

遊戲以按鍵的正確性求評分，只要能超過３６分，即可獲勝。




↑一共有五組參加比賽，原「虹色の橋」團體也上場了。



↑叫ヴェルハルト當伴舞？不敢想像，不敢想像。



↑練習的次數不限，而且後來會增加到三個按鈕。



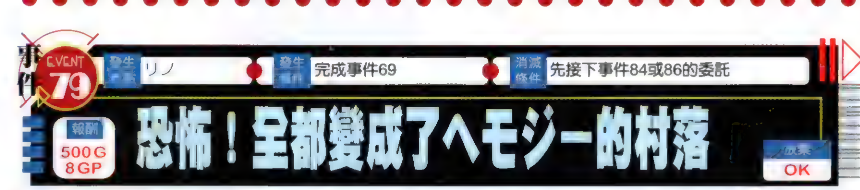
↑四個裁判都是曾經幫助過的人，不過英雄グルガ有音樂細胞嗎？



↑為獲得アレク的重視，千金小姐正在努力著呢！

劇情：PLOT

在巴爾多斯的策亞(ライア)非常希望可以練習歌唱，進而成為一流歌手，而在阿力克的幫忙之下策亞準備開始參加比賽，也讓她有了一點自信。當比賽結束之後，策亞果然是第一名。可是當來打擾時，阿力克也決定派出女性參加，而獲得滿分。而在之後策亞也真正被認同了。仕事到此真正的結束了。



恐怖！全都變成了ヘモジー的村落

事件流程



劇情：PLOT

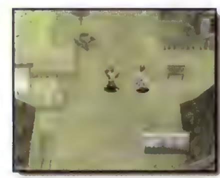
進人了貝魯尼加(ベルニカ)之後。就有研究員告知阿力克一行人，變怪物的村民有多可怕。而研究員也表示只有用果凍彈才可把怪物變回原狀，而阿力克只要將村人變回原狀即可。把村人全部變回原狀，即完成此次的任務。

事件解說

遊戲開始之前，會提示被感染而變化的ヘモジー的差別，主要在額頭，整體顏色也會比較暗（被感染的），正式開始時，ヘジモー會從上、下、左、右，跑出來，速度快慢不一，玩家要立即反應出是被感染的還是野生的，被感染的ヘジモー要按×鍵，發射解毒彈解毒，野生的ヘジモー要按○鈕，發紙魔法彈消滅。而每一發彈藥間，會有一秒的延遲，所以要看得準，不然讓ヘジモー碰到後，也是會被感染的，全隊被感染後，任務就宣告失敗。

＊任務結束後，記得為同伴解除ヘモジー狀態。







事件 EVENT 80



發生地點：テスタ



發生條件：完成事件69

消滅條件：先接下事件86的委託

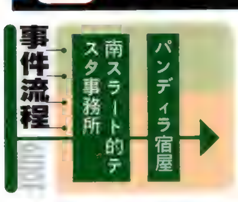


報酬 550G 6GP

徵人！歌廳的準備人員

放棄 OK

事件流程 GUIDE







←只能女性參加，所以只有シェリル和マーシア了。

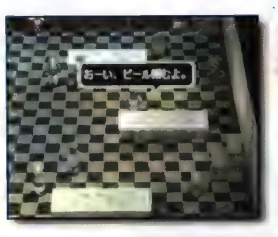
事件解說 COMMENT

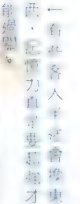
記憶力高的マーシア，這次聰明反被聰明誤了。要擔任歌廳的公主，不但要有一定的姿色，還要記得每位客人點的東西，有時候遇到換東換西的客人還需要點耐性，最重要的是要一位女性，滿足以上所有條件的只有マーシア了。接下來就是進行記憶力的大考驗，要將客人點的東西正確的端到他們的面前。第一次的服務有三位客人，分別點的是ビール(藍衣)、ワイン（金髮）和ミルク（綠衣）。第二次則有四位，ビール(藍衣)、ワイン（最左邊）、ミルク（綠衣）、ウィスキー（黑色短袖）。第三次增加到五位，ワイン（最底下）、ウィスキー（最左邊）、ミルク（靠右邊的鄰近男女）、ビール(左邊數過來第二位，藍衣)。附帶一提的是，マーシア這次穿的是……兔、兔女郎裝、裝耶！





←[illegible]





←有些客人中途會換東西，記憶力真的要很好才能過關。



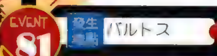
←請注意看ウェルベット的表情……



←[illegible]

劇情：PLOT

在潘得拉(パンテイラ)的宿屋主人，想到在賭場開一個舞會，而拜託阿力克一行人，找一個可以在會場當公主的人，而其他人則負責守備。在場內只要記住客人要什麼就可以了。事件到此結束。



事件 EVENT 81

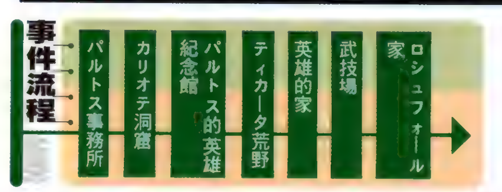
發生地點	發生條件	消滅條件
パルトス	完成78~80其中兩個事件	不會消失

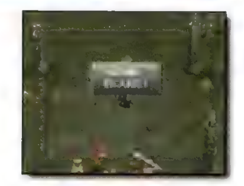
去尋找不滅の鋼！

報酬 800G 13GP



事件流程





事件解說

1.前往カリオテ洞窟找到道具一家，在B3走過去有回復體力的部份。

2.前往英雄記念館，找尋其他情報。

3.前往テーカー原野去和古代的戰魂比試，但被打敗。

4.ヴェルハルト認為是武器不如對手，便要回到英雄的家，去和英雄交談。

5.為了參透英雄的話，眾前去ロシフォール找管家交談。

6.接著去鬥技場找蘿亞，發現她去了海岸。

7.前後海岸，得到重要的提示。

8.再次前往テーカー原野，和戰魂作戰。



←[illegible]的大舞台，他們[illegible]



←並不是那把劍太鋒利[illegible]，而是在[illegible]心。



↑[illegible]人[illegible]不斷的[illegible]，才有今天的[illegible]



←第二次就可以[illegible]的作戰，[illegible]人擊敗[illegible]！



劇情：PLOT

到了加利歐德，為了要拿取不滅之鋼，阿力克無不盡力打怪物。到了底又見到了行商人一家，而行商人一家告知裡面沒有不滅之鋼，阿力克一行人只好作罷。

而阿力克一行人前往打探何處有不滅之鋼，館長提供了在森林中神秘的大劍，阿力克一行人前往挑戰，但挑戰失敗。一行人前往海岸只見箂亞，接受了仙蒂的邀演到她那兒去唱歌。而仙蒂也提示了阿力克一行人某種特殊訊息，阿力克一行人再次前往挑戰，這次終於把他打倒了。而阿力克一行人也順利取得不滅之鋼了。

地圖：MAP

カリオテ洞窟

解除A的陷阱

寶箱

戰鬥

地雷，無法解除

弓矢陷阱，
可以在C解除

寶箱

通往外面

陷阱，會掉到A

弓矢陷阱，
可以在B解除

A

寶箱

解除C的陷阱

戰鬥

寶箱

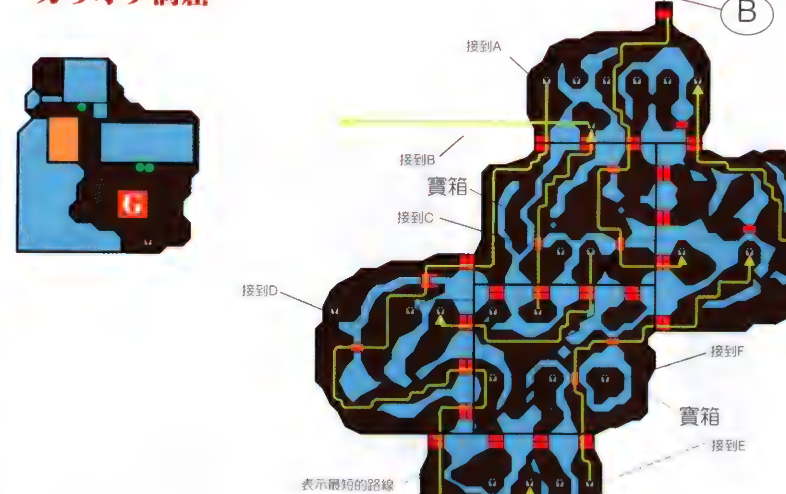
地雷，無法解除

回復&儲存

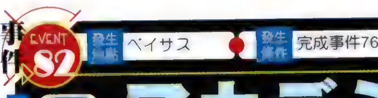


地圖：MAP

カリオテ洞窟



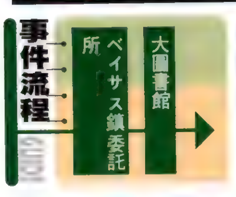




アカデミー的真相

報酬 550G 11GP

放棄 OK



事件解說

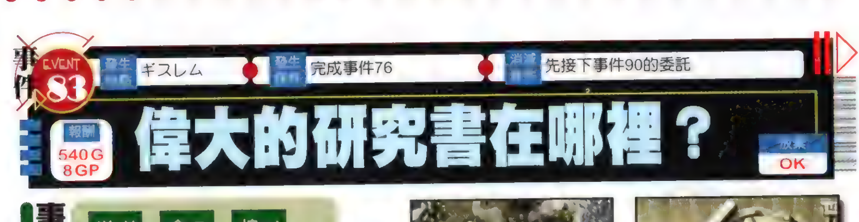
在貝沙斯館的大圖書館館長，想要得知阿卡迪米的真實。而在阿力克的幫助之下，館長終於了解了所有事件，而事件到此結束。

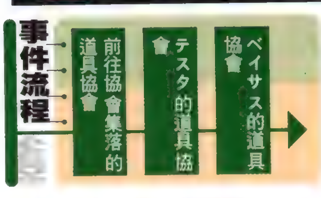


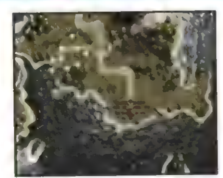


劇情：PLOT

向男子請教アカデミー記錄書作成的方法，之後再一一與同伴交談取得一些情報，整頓過思緒以後，向櫃台男子交談，他會提出問題，回答第二個選項，主角一行人便會回想當時動身前往コレリア街道的情形。到了大圖書館的畫面。與館長交談後，接著館長想知曉當時奪回水之珠的事件，與同伴們的口中獲得一些關於水之珠的情報，得到一個結論以後，向館長確定玩家所決定協助尋找水之珠的人選(筆者選得是トッツュ)。在主角一行趕到現場之前，トッツュ已經喬裝成教授混入裡頭，並且還把水之珠給奪了回來，原本打算獨自離去的トッツュ，主角因不放心，把他給叫住。順便希望他能一起與玩家們同行，於是乎，トッツュ便加入了隊伍之中，得知治水之書的所在地點以及入手的細節後，把決定告知館長了解(在這裡筆者是告訴館長，解決治水之書乃マーツア本人執行此次任務)。結束前面的事件後，館長終於提出最後一道疑問，說出武鬥大會最後的優勝取得光輝女神像的人是誰，終於作成了記錄書，此次事件也就告一段落。









事件解說 COMMENT

到了道具協會內找到委託人後，他會告訴咱們此次任務是要找尋偉大研究書的下落，無從找起的アレクー行人遇到了小小的瓶頸，於是乎，決定在各地的道具協會展開調查。首先アレク到了テスタ的道具協會，尋問有關研究書一事，看看能否問出個端倪來。因為不知道書名的原固，所以便問的很含糊，管理員想了想，說出這裡存放了一本名為「秘傳アイテマス」的書籍，而後管理員便到書櫃前找了找，翻出了這本書來，給主角們瞧瞧。下一站到了ペイサス道具協會，希望能從這裡獲得研究書的線索。

劇情：PLOT

在奇斯雷姆內的事務所，發生了有研究書被偷的事件。阿力克一行人即把任務接了下來，把捉小偷的任務放在身上了。在道具協會內的艾爾南，阿力克一定要捉回小偷，取回東西。然而走遍了世界各地，最後總算找到了，將其送回協會，工作就算完成了。簡單吧！



事件84 發生地點 リノ　發生條件 完成事件76　消滅條件 先接下事件86的委託

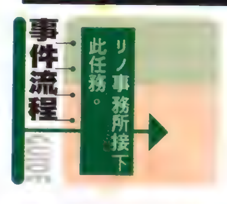


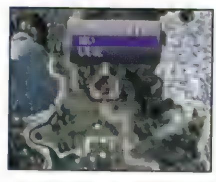
保護ベルニカ村的秘寶

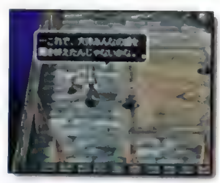
報酬 600G 7GP　放棄 不可

事件流程 GUIDE

リノ事務所接下此任務。







事件解說 COMMENT

在接下任務沒多久後，有一男子闖入了事務所嘴裡說著，ベルニカ村出事了，待主角告知咱們便是這次事件的委託人時，表明身份後，那名男子便帶著主角一行人動身前往至ベルニカ村。

到了ベルニカ村找到村長之後，村長會告訴咱們所要保護的秘寶為啥?不但如此還可以親眼目睹這項秘寶，待村長走入門後的儲藏室中，拿出一顆閃閃發光的寶珠。猛一瞧還以為是水之珠的ルッツ，馬上流下了幾滴口水，恨不得據為己有，村長一瞧形勢不對(是不是委託人才是賊呀?)，很快的說這是風之珠。沒一會，村外立刻來了三個大盜，主角心想來得還真是時候，隨即衝出村長的家外，但因為盜賊速度太快，而慘遭打敗。

為了破解盜賊速度帶來的威脅，眾人決議將戰線拉長，ヴェルハルト和ルッツ來守住第一道戰線アストー二橋，這時，玩家要抓準盜賊接近的時機，按下○鈕，只要能擊倒盜８次以上就能解除危機!! 遊戲的方式是ヴェルハルト會在橋邊，盜賊會快速的衝上陸橋，在靠近時，按下○鈕，就能將盜賊一刀斃命，注意盜賊除了會移動，還會突然跳起來，這一點要特別注意。

劇情：PLOT

保護貝魯尼加的秘密寶物，村長請阿力克一行人前去保護，先到村長的家內商討事宜。而此村的寶物是風之珠。此村的建設全靠風之珠，而現在又有盜賊前來搶風之珠，阿力克一行人全部都打不過對方。而阿力克中決定分二個方向進行，由溫哈爾特先行擊破，剩下的就交給阿力克了，工作至此總算成功。



事件 EVENT 85



發生地點 テスタ



發生條件 完成事件76

消滅條件 先接下事件98的委託

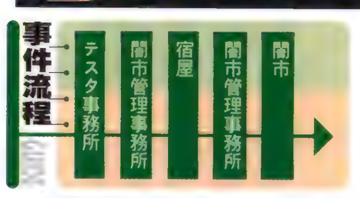
布娃娃增加之謎

報酬 540G 6GP



放棄 OK

事件流程 GUIDE



テスタ事務所 → 闇市管理事務所 → 宿屋 → 闇市管理事務所 → 闇市



←一時的模樣如圖，跑起來很快的

事件解說 COMMENT

最初碰到排列模型的遊戲，就好像紙上的1A1B益智遊戲一樣，要將怪獸模型都排對位置，才能讓店長想起多出來的模型是哪一個（前後兩次的正確位置見圖）。接下來的抓小偷遊戲，不能讓賊從上下兩個出口逃走，因為一接近賊就會跑掉，所以要利用攤位的阻擋才能成功的抓到賊。



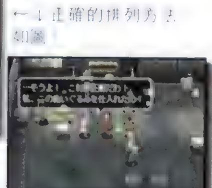
←宿屋裡有專門[illegible]的[illegible]。



↑[illegible]種類和位置都要正確才能過關。



←↓正確的排列方式如圖。



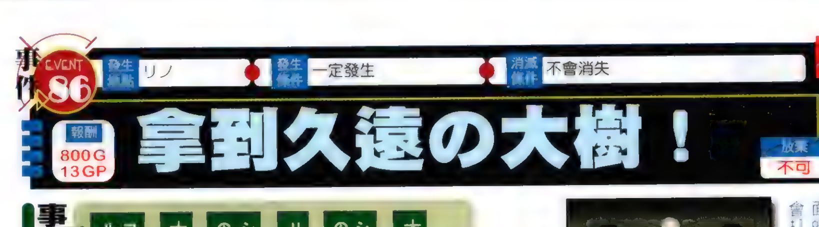




劇情 PLOT

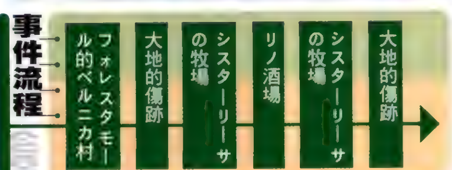
在闇市之中又有大問題，為甚麼莫名其妙多了一些貨出來賣呢？闇市管理局很頭大，所以請阿力克一行人前去處理。又那來這麼多的布娃娃呢？阿力克一行人再到宿屋出問個水落石出，而物主也一起前往一探究竟。

主要是記憶布娃娃放在那裡，而多出的布娃娃也真的是怪物。將怪物解決之後，就出外追捕犯人，犯人追捕到了之後。此事件即宣告結束。



拿到久遠の大樹！

事件流程





←必須想出辦法讓裡面的怪獸共鳴，門才會打開。

事件解說

進去大地遺跡裏的古代神殿，首先要去シスターリーサの牧場向シスターリーサ借怪獸，然後去リノ的酒場找旅行的音樂家ポコ，很熟悉的人物吧，對，他就是你收到第一隻怪獸卡的重要引線人物。接由ポコ的演奏怪獸們會跟著旋律跳舞，曲子選對的話門就會打開了（選第二首）。神殿內各樓層是以藤蔓連結（藤蔓拿的起來），有些地方樓層之間有洞穴卻無藤蔓，此時就要使用先前所拿的藤蔓來通行（只能攜帶一條）。同樣的，像這種關鍵的事件戰鬥一定特別多，可以儲存和回復的地方是在B7。最後的BOSS有兩段變身的能力，完全型態的時候還會瞬間移動（挖土功吧！），請玩家一定要小心。



←以[illegible]，她就很好說話了，利リスター[illegible]

←[illegible]入[illegible]行，[illegible]人ノ[illegible]



←一共有三首曲子讓你選擇，第二首才是正確的。

←在有些樓層的地方，只[illegible]去[illegible]的藤蔓。

劇情：PLOT

為了追求久遠的大樹，阿力克一行人向班娜的家出發，而村中班娜則提供了在遠古的神殿中，有供奉著遠古的大樹。而一行人到了廢墟中，只見到了精靈，卻看不見久遠的大樹。而要打開此扇門，還需借重莉莎的力量，一行人只好先回牧場商量。而莉莎則以音樂引誘怪物，告知阿力克可用此方法打開門。而莉莎也借了怪物給阿力克，在阿力克一行人和怪物及音樂的導引之下，門終於開了。

進到裡面，只見迪歐用怪物卡片解除封印，然後將是一場大戰。戰鬥完畢之後，迪歐在地上發現了久遠的大樹。事件到此結束。



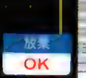
發生地點  テスタ

發生條件  完成事件81

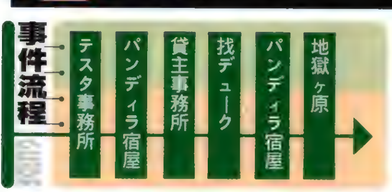
消滅條件 先接下事件98的委託

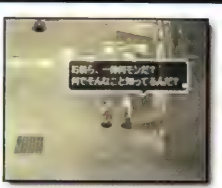


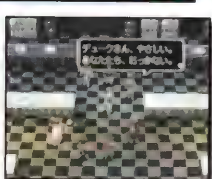
拯救パンディラ的欠債家庭



事件流程 GUIDE







事件解說 COMMENT

ポッコル向高利貸借來的錢，全被敗家子デューク給花掉啦！更糟的是，當初跟高利貸寫的借據，被貸主事務所的人更改卻又找不到證據，這下子讓ポッコル不曉得該怎麼辦。デューク明明身上已經沒有錢了，還是繼續大搖大擺的吃喝玩樂，真想不通為什麼アミー仍然愛著這種不知悔改的人呢？這個事件，トッシュ會暫時加入我方幫忙處理事情，在最後關頭會把拐騙的借據給切的粉碎，雖然不是個很正當的方法，但總算是解決了這個問題了。



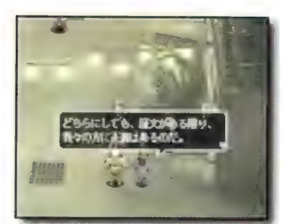
↑巧合的在宿屋碰到了トッシュ，這次他會跟我們一起辦事兒。



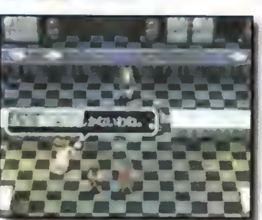
↑發生沒[illegible]，當事人卻不在現場，反而要妻子出面解釋，這種男人真是…



↑トッシュ也看不慣這種事，主動地要求幫忙我們



↑[illegible]借據[illegible]



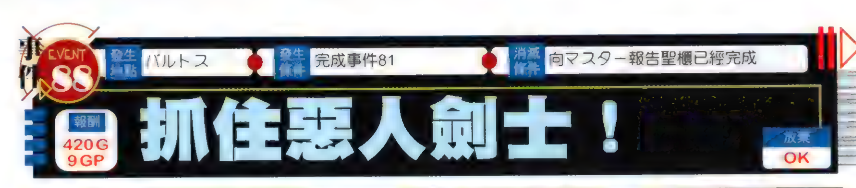
↑[illegible]樂，過著天昏地暗[illegible]デューク，難得有這麼[illegible]…



↑[illegible]，借據[illegible]

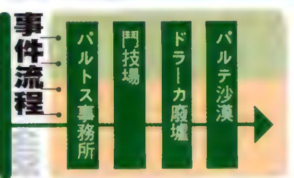
劇情：PLOT

阿力克一行人得知了在潘得拉有人無法還錢，因而陷入困境，一行人馬上趕往潘得拉，而得知了所有的情形，阿力克和多修馬上趕往解決。見到債主，只見債主揚言決不放過他們。而阿力克為了阻止事情再擴大，多修將其借條斬碎了，迪克也知錯了。此件事情到此圓滿解決。



抓住惡人劍士！

事件流程







事件解說

在鬥技場聽完パーシル的任務說明後，一出來會碰到貸主事務所的所長，從他們兩個人身上可以得到在パルテ沙漠和トラーカ廢墟各有一位假借ヴェルハルト的名義，到處幹下傷天害理的人。為什麼要做出這種事？原來被ヴェルハルト在武鬥大會上擊倒的對手心有不甘，這樣做的話會使本人的名聲下降，唉，費盡千辛萬苦到處努力的設計別人，到最後只換來一身的不愉快和牢獄，這樣做值得嗎？







↑這位老兄還不知道真正的ヴェ





劇情：PLOT

接下了捕捉壞劍客的工作，阿力克一行人前往在巴魯多斯的競技場內，滿滿的謠言，使得溫名聲落地，而阿力克一行人也決定要把這個人抓出來。阿力克一行人隨即前往沙漠，在沙漠中假冒者終於出現了，在一番教訓之後，假冒者也被捉了。事件到此也結束了。



事件 EVENT 89



發生地點 パルトス



發生條件 完成事件81

消滅條件 向マスター報告聖櫃已經完成

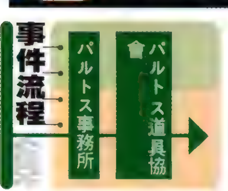


報酬 540G 8GP

沉眠於地下金庫的神秘寶箱

放棄 OK

事件流程



パルトス事務所 → パルトス道具協會





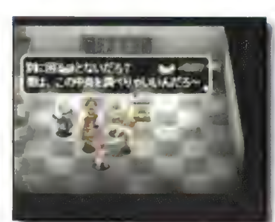
←原本以為放在這邊的「脈動石」發生什麼事了，結果是一點關係都沒有。

事件解說 COMMENT

「日有所見、夜有所思」在ルッツ打開寶箱後，從裡面跑出一道怪氣，讓每個人輪流做白日夢。弗洛依德說，夢是潛意識的表現，若真是如此，アレク和ヴェルハルト還真能隱藏自己的感情啊！在協會的地下室中，每個夢將道出人們的真實心情…



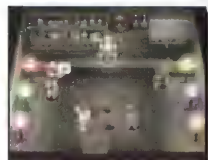
↑[illegible]



↑[illegible]



↑[illegible]「心情大告白」的事件！









↑如果[illegible]



↑[illegible]

劇情：PLOT

在道具協會的地下樓，有個神秘的寶箱，因此拜託阿力克前去開鎖。沒想到打開了之後居然是一陣臭氣，而在旁人的解說之下，了解這個臭氣乃是幻想瓦斯，每一個人都做了一個特別的夢。之後便解決了。



發生場所：ギスレム
發生條件：
消滅條件：先接下事件92的委託



要送的東西是什麼？

放棄：OK

事件流程 GUIDE



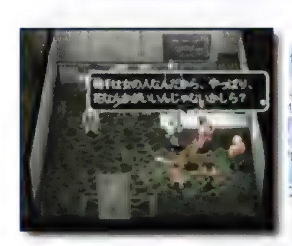




▲勇於表白，忠實自己心情的人也算是一種誠實

事件解說 COMMENT

「禮輕情意重」，送禮就看有沒有這個心。ダリオ想送能表達心意的禮物給女孩，最具代表性的當然就是花啦！但是每個女孩喜歡的花都不一樣，所以大夥提議先找以前曾經認識的女子，問她們喜歡的花是什麼，然後集中起來做一次補帖大放送！（會有女孩喜歡這束花嗎）首先可以在ハンナ的家裡，問到シェリル和マシーア她們喜歡的花分別是，在北スラート的ジャンク山之「ファインサフラ」、，以及在ロマ湖畔的「インテライリ」。兩個地方都會遇到戰鬥，特別是在找「インテライリ」的時候，不能攻擊一種叫「マンドラゴラ」的怪獸，否則就會少一種花。其他的女子分別是フォレスタモール的牧場主人リーザ、北スラート的喜歡兒童的クララ、ジハータ的占卜師サニア、エデル島的歌手ライア，這四位女子你都必須一一造訪，並將其喜歡的花帶回，這個事件才能算成功。



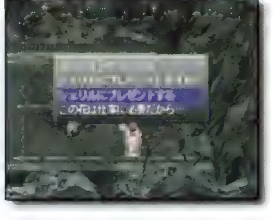
▲[illegible]



▲對花最瞭解的，莫過於ハニカ村的ハンナ女士



▲拿到花之後，會出現這個選項，這時先看你的對象是工作第一、還是愛情第一來選擇了







劇情：PLOT

接下了任務之後，只見有兩種花可以被採取，一在夏克山，另外一個則是在羅曼湖內。採集完成之後，回去交給達利翁(ダリオ)即算成功。



事件 EVENT 91

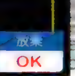
發生場所：ギスレム　發生條件：完成事件81　消滅條件：向マスター報告聖櫃已經完成





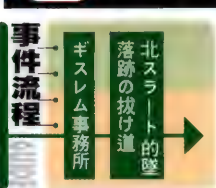
報酬 530G 7GP

做流浪職員的保鑣



放棄 OK

事件流程 GUIDE





事件解說 COMMENT

一看到「流浪」這詞，就令人聯想到背著大包包的人、想在奇怪地方開店的人、還有到處找人試驗新道具的人，更令人難忘的是每次都會遇到不同危險狀況的戰鬥。這回可是集所有遇到過的特殊戰鬥之大成，你將會依序碰到「HP、MP持續減少」、「不能使用特殊攻擊」、「不能使用普通攻擊」的特殊戰鬥。原先因意見不同而各奔東西的一家人，最後又因相同的默契聚在一起，這幅團圓的畫面令人好不煞羨！



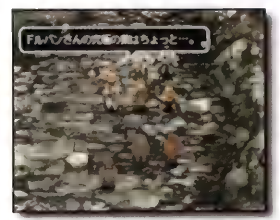
↑「流浪家族」的成員トルエル是トルパン的弟弟。



↑トルエル想開一家新的事務所，地點還是一樣具有特色，在迷宮的中央。

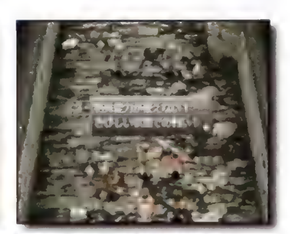


↑原本成員因為意見不合，而各奔東西的家族。



↑來了、來了，終於遇到「實驗品」了，這才像「流浪家族」的事件。





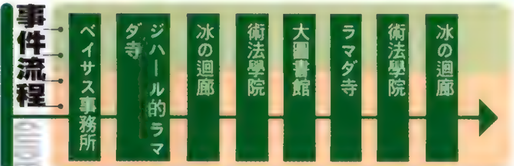
↑特殊狀況的戰鬥一次全出來，像是「流浪家族」事件的完結篇。

劇情：PLOT

阿力克接受到通知，說有一位會員要在新的地方開新的事務所，阿力克一行人便趕往幫忙。而保護地點則是在地下道的入口，進入內中，只見行商人一族又出現了。看到他們準沒好事？而阿力克又被當成實驗品了。之後怪物又出現，辛辛苦苦地打完怪物，即結束工作。



事件流程 GUIDE





事件解說 COMMENT

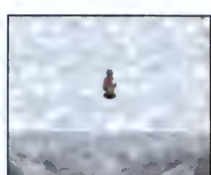
聖櫃的組成材料之一「不變の冰」，位在ラマダ山的內側冰河地帶的一個叫「冰の迴廊」的裡面。在這個被冰包圍的迷宮中，有些地方是碰到障礙才會停止滑行，所以會發生明明就是近在眼前的地方，卻老是到不了的情況（通過方法見圖）。後來會進行尋求擊破「永久冰壁」方法的劇情。

遊戲是中有一種防衛屬性的攻擊的戒指，最大可使損害降到一，角色一次可以裝備兩枚戒指，裝備後，可以抵擋兩個魔法師的進攻，利用這個空檔，利用強力爆彈類、強力物理攻擊拼死進攻，只要能善加運用防止屬性攻擊的戒指，就可以掌握此戰場的優勢。

戰鬥成功後，マーツア將會學到號稱自然魔法的終極之術，「ギガ・ブラズマ」，在接下來對「不變の冰」守護獸的戰鬥中，各位可以見識一下這一次就要耗損64點MP的法術之威力。



←第一關要往[illegible]能出去，各位可以反推自進入的位置。





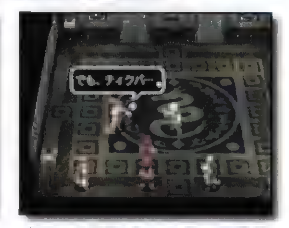
←第二關前方有個入[illegible]，進入點一選錯[illegible]入[illegible]的[illegible]，[illegible]繞一段才出的去。



↑第三關直接就可以出去，[illegible]



↑學會「ギガ・ブラズマ」的機會只有一次，[illegible]



↑[illegible]マーレア，[illegible]

劇情：PLOT

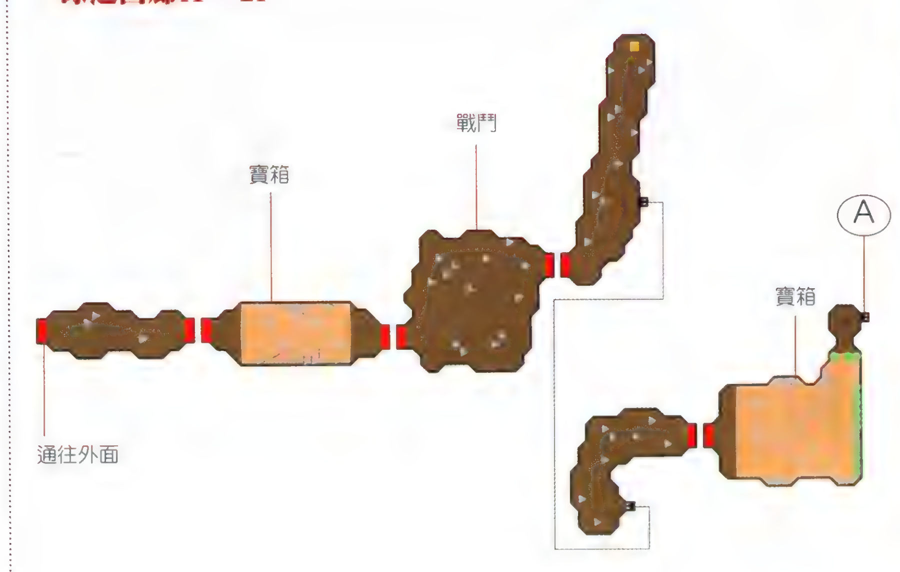


阿力克們為了再度找到聖櫃的材料之一不變的冰，前往拉曼達寺，請教大僧正，而大僧正也告知阿力克不變的冰所在的位置是北方的冰的回廊內，阿力克一進入，冰得奇冷刺骨。到了裡面只見萬年冰壁，而必需借重瑪修亞的自然魔法，然而並沒有什麼大功效。必需借重其他的力量，而之後四處奔走，終於在術法學院完成了六個屬性的究極魔法。

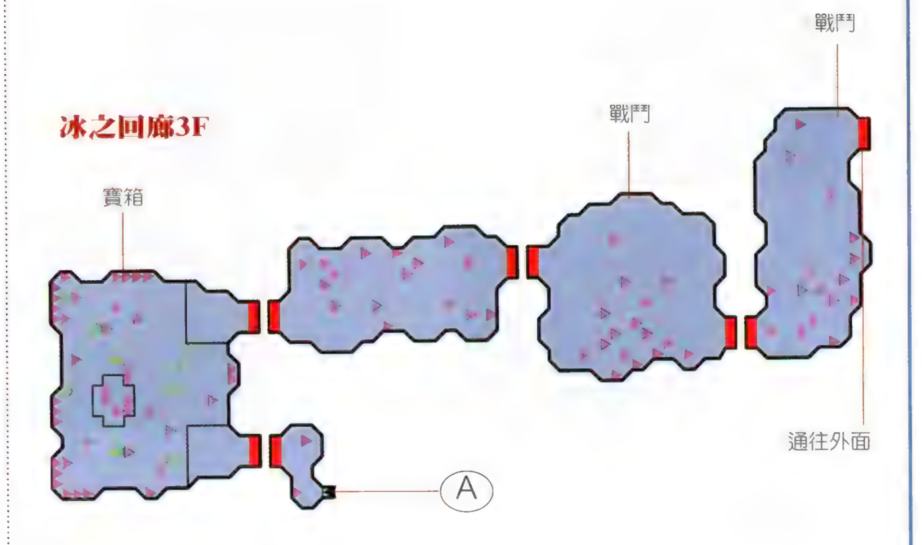
阿力克便再一次向千年冰壁挑戰，而冰壁也出現了守護者，打倒守護者之後，也順利取得了不變之冰。

地圖：MAP

冰之回廊1F～2F



冰之回廊3F





發生地點 イティオ ● 發生條件 完成事件86 ● 消滅條件 向マスター報告聖櫃已經完成

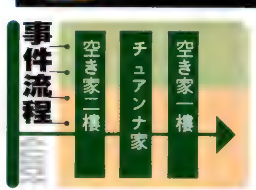




永遠的愛！這是最後的告白

放棄 OK

事件流程 GUIDE





事件解說 COMMENT

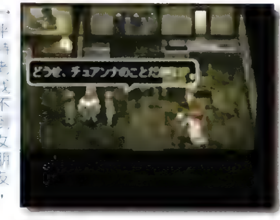
被忍者追求的小姐叫チュアンナ，她會分別提出三個要求讓忍者來完成。首先是掉在空屋一樓的錢，算是蠻簡單的小遊戲，只要開始推箱子的地方抓對，就很容易拿到。再來是到ジャンク山找星のかけら，一樣用阻擋的原理（以前在ラマダ有玩過）遮住小孩的視線，讓忍者順利的到達畫面的另外一端就可以成功，不過只有三次機會。第三個則是在白骨の森中找カリスタルボーン，只要把圍在忍者身邊的怪獸解決掉就好。最後會發現，其實チュアンナ是三胞胎姊妹其中的一員，難怪先前就覺得為什麼不一次把問題問完，原來是這樣呢！







↑拿カリスタルボーン帶回的時候，又要叫人拉停來的一塊錢，不喜歡又何必作弄人呢？



↑平時老找不到女朋友，現在一次就來了三個，享盡了齊人之福了

劇情：PLOT

進入空之家內，想要幫忙失戀的人，沒想到卻是失戀得非常慘。為了治療他內心的傷痛只好幫他忙吧！當他要告白時卻是花招百出，真叫人受不了。而最後才知道，原來不是在玩弄他，而是因為三胞胎的關係。





パルトス



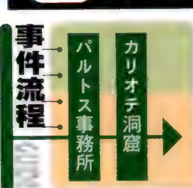
完成事件86

消滅條件 先接下事件98的委託

趕走カリオテ洞窟的怪物



放棄 OK





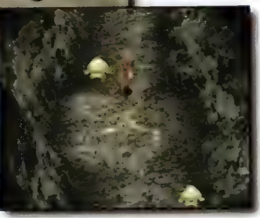
←找到「赤い死神」了，趕緊向アルバー回報。

事件解說 COMMENT

喜歡附在其他怪物身上、然後突然變身襲擊對手的「赤い死神」，據說在カリオテ洞窟出現。得知這個消息，立刻向アルバー一行人回報，不過アルバー因為自己父親的喪生，加上エネア的重傷使得アルバー已經失去面對「赤い死神」的勇氣。來到カリオテ洞窟，只要循著怪獸的屍體走（第一個岔路時向左走），就會遇到「赤い死神」，最後アルバー會受到ルッツ的激勵（這裏可以看到ルッツ像男人的地方，シエリル會不會因此感動呢？）終於替他的父親報了雪恨。

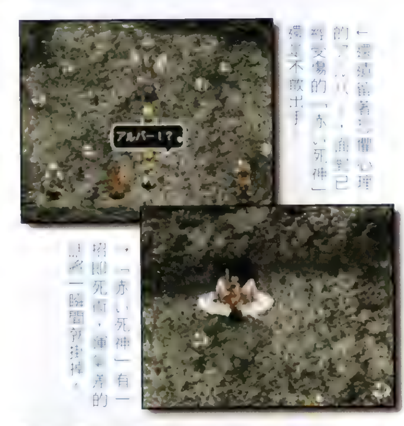


←遍地都是怪獸的屍體，「赤い死神」也是怪物的同類



←迷宮是先前來過很多次的カリオテ洞窟，結構雖然非常龐大，但只要循著屍體找出來的路



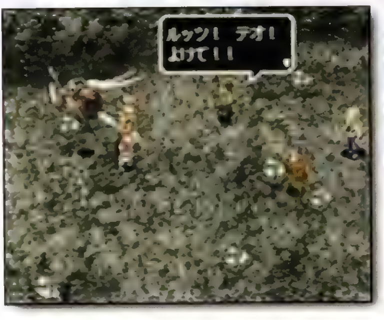


←還是抱著恐懼心理的アルバー，面對已經受傷的「赤い死神」還是不敢出手

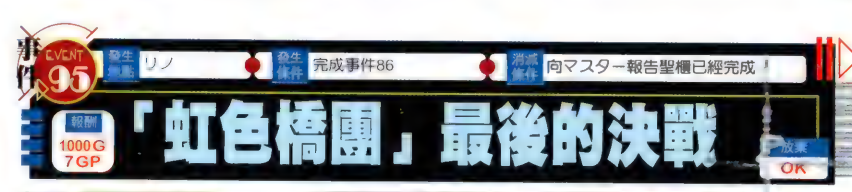
←「赤い死神」有一招即死術，連ルッツ的點名一瞬間就被幹掉。

劇情：PLOT

而在加利歐德的洞內出現了紅色死神，阿力克一行人當然是要打倒牠，完成此次的任務，也是為了阿魯巴一行人。在洞中成千上萬的屍體中，叫阿力克如何分辨呢？終於在最裡面看見了紅色死神。在阿力克一行人的努力之下，終於打倒了紅色死神。事件也到此結束。

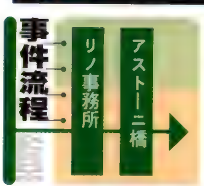


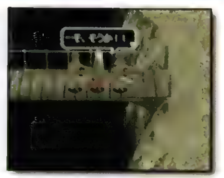
←為了讓アルバー重新拾回信心，ルッツ祈求了大家的力量。



「虹色橋團」最後的決戰

事件流程







←每次看到團長的台詞，都會看傻了眼，不知道你是否也有同感？

事件解説

原本已經解散的「虹色の橋團」為了要重現江湖，開始他們的復出大決戰！戰場是原來第一次相遇的場地，等級也是第一次相遇的程度，所出想要復出可就難了。傾盆大雨後，如洗面的空中出現了一道彩虹。隨著時間的消逝，亮麗的它，命運卻早已注定…有高明的演技、有充滿詩意的劇本、更有燦爛的登場秀的盜賊團，改行為虹色の「劇」團，是他們明智的選擇。



↑[illegible]，[illegible]出，高[illegible]的演技令人拍案叫絕。


↑以[illegible]，[illegible]不是事件的主題。



↑[illegible]存在的[illegible]是什麼？[illegible]存在的意義又是什麼？


↑[illegible]，他們的未來[illegible]出現了希望。

劇情：PLOT

虹色の橋團，嗯！不是早就解決了嗎？可是即然出現了，阿力克還是要前去解決了。而虹色の橋團還是和以前一樣不長進，做一些奇奇怪怪的事情，盜賊團也改成戲劇團了。而這事件也順利結束。





事件 EVENT 96

發生地點：バルトス　發生條件：完成事件86　消滅條件：先接下事件98的委託

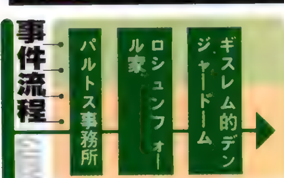


報酬：1200G 6GP

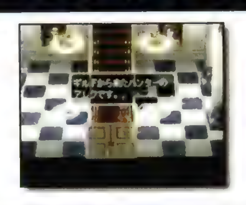
ロシュフォール家的機密事業計劃

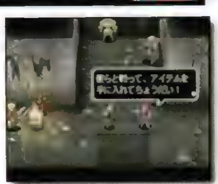
放棄：OK

事件流程 GUIDE



バルトス事務所 → ロシュフォール家 → ギスレム的デンジャードーム





事件解說 COMMENT

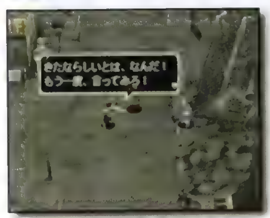
看到委託人是アンリエッタ，各位玩家心中就應該有個底了吧！果然，千金小姐又為了他的愛在努力著。這次アレク是要帶她到ギスレム，說是為了ロシュフォール企業，其實約會的味道比較濃。在デンジャードーム中，為了要得到アレク親手送的禮物，特地舉行不符規定的擂臺戰，如果輸得話，那艘水路兩用船「ホバークラフト」可就一起賠上去了。



↑從這個角度來看，アンリエッタ這樣的努力令人欣賞。



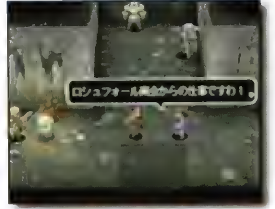
↑不管還是[illegible]，既然是要約會就直接說出來比較好。



↑アンリエッタ是第一次看到這麼破舊的都市，自然會說出一些失禮的話。



↑アンリエッタ不[illegible]害怕的那一種人，反而因此引出她喜歡冒險的[illegible]。



↑怎麼看都不像是為了企業的委託人！

劇情：PLOT

又是羅修佛爾家的工作，不知那一位大小姐有何貴幹？這一次要我們帶她去奇斯雷姆。又要我們帶她四處觀光，真是的！遇上了她準沒好事。七手八腳把她送回家，事件也算結束了。





イティオ



完成事件86

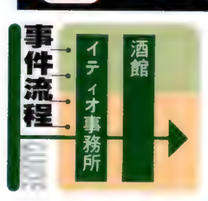
消滅條件 向マスター報告聖櫃已經完成

保護歌姬ライア的舞台





事件流程 GUIDE



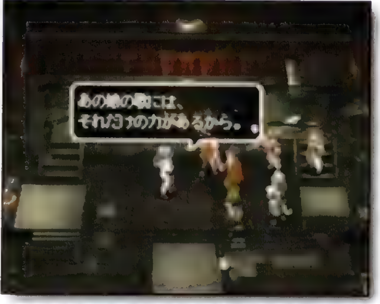


事件解說 COMMENT

在大災害過後，ライア清純、能重新激勵人的上進心的歌聲，已經抓住不少イティオ人的心。為了不讓激情的歌迷衝出來讓表演中斷，アレク必須站在舞台前面阻擋三個特別激情的歌迷。這三個人像是被沖昏了頭似的，被阻擋了一次還不死心，前仆後繼直朝舞台衝，而且速度還會改變，有的時候還真的分辨不出誰快誰慢。



↑上一次聽到ライア的歌聲，到現在還無法忘記，這個事件她還會再唱一次喔！



↑ライア的歌聲很容易就能引起大眾的共鳴，聽了就知道！





↑其實歌迷就是歌手的衣食父母，用暴力手段趕走他們是很不對的。

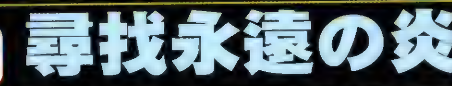
↑三個人出現的方向也很亂，所以很有可能會來不及阻擋。

劇情：PLOT

在得知了黛亞有困難之後，阿力克一行人隨即前往幫忙，仙蒂也很高興看見阿力克。然而仙蒂告訴阿力克，有太多的動作派會阻止了表演，請阿力克一行人幫忙阻止。只要阻止客人上台即可，而事件也告一段落了。



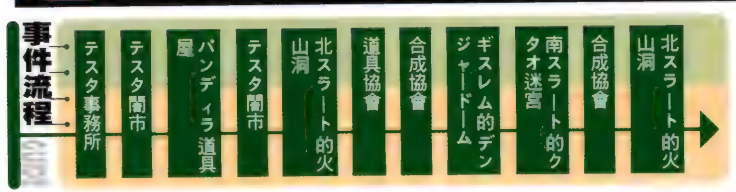




尋找永遠の炎



事件流程 GUIDE



事件解說 COMMENT

首先要讓闇市的這位老伯恢復記憶，パンディラ道具屋的アリ告訴我們可以試試看用刺激的方式。果然マーシアー使出自然魔法，アリ就想起「永遠の炎」是在北スラート的火山洞裡面。火山洞裡面的結構並不複雜，但在最後一段路會有岩漿擋著去路，還是沒辦法拿到「永遠の炎」。接下來就是一段跑來跑去的需要耐性的劇情（請看流程）來找獲得的方法。最後有一場ルッツ和シエリル合作的小遊戲，玩家必須控制射擊位置，改變溶岩流下的方向，一方面操控ルッツ上爬的地點。兩者要搭配的好，才能讓ルッツ最後順利的取得「永遠の炎」。


↑位在左下角的老伯，是記得「永遠の炎」所在地的關鍵人物。


↑[illegible]中傷人的機關只有[illegible]種，[illegible]



↑一直[illegible]的飛行物，[illegible]


→在クタオ迷宮可以找到[illegible]

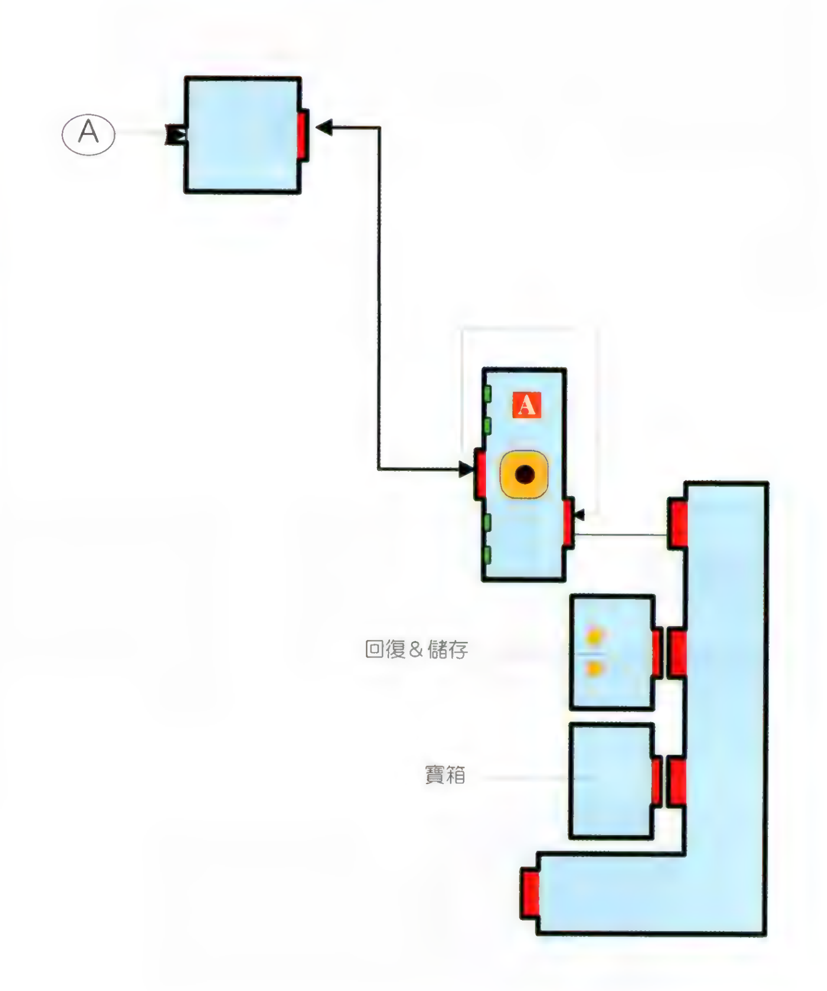

[illegible]

劇情：PLOT

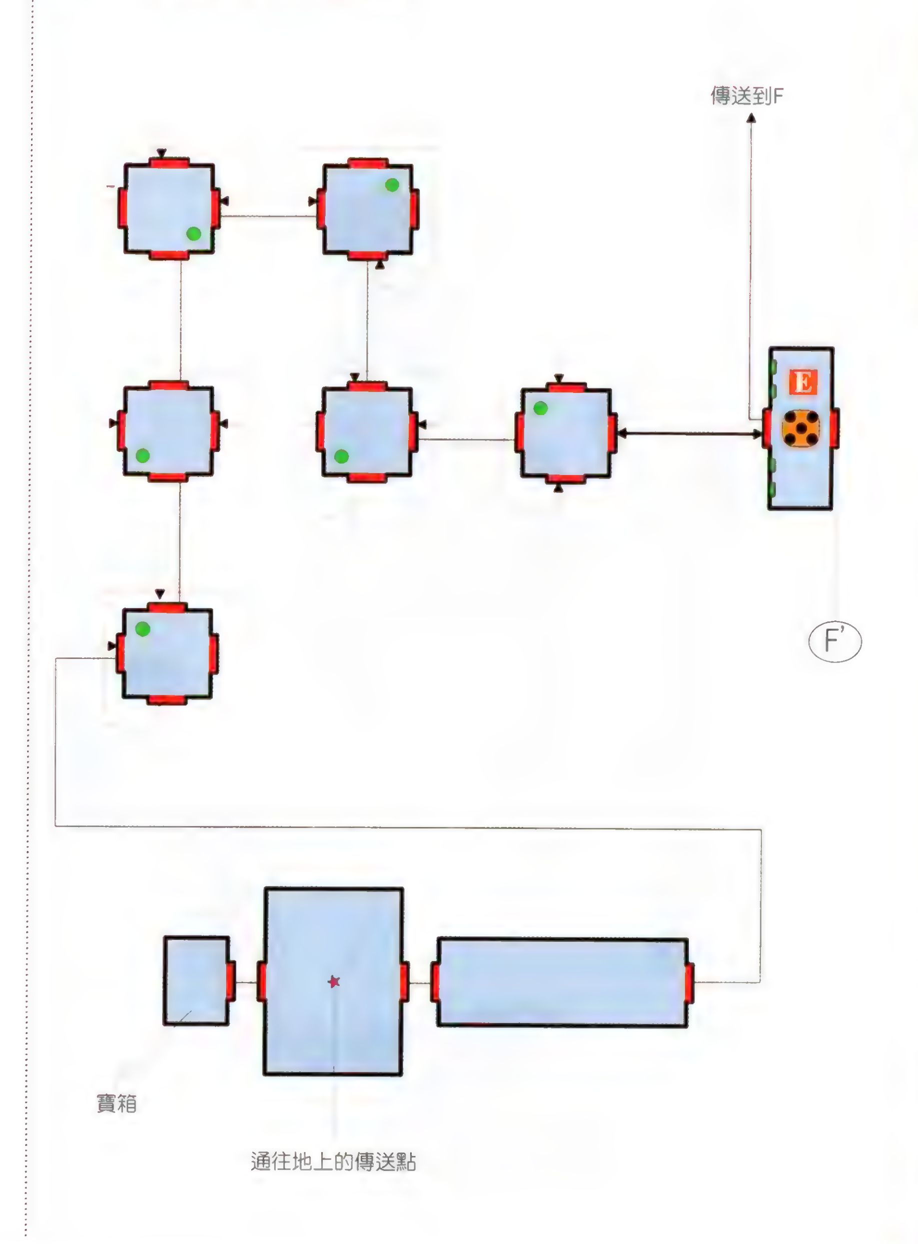
阿力克一行人為了求取永遠之炎，而向奇斯雷姆北方的火山洞前進。到了裡面發現路堵死了，阿力克一行人無法過去，而回去找道具協會幫忙，才得以解決。而為了找材料一行人再次進入古達奧迷宮內，終於由魯茲取得永遠之炎。

地圖：MAP

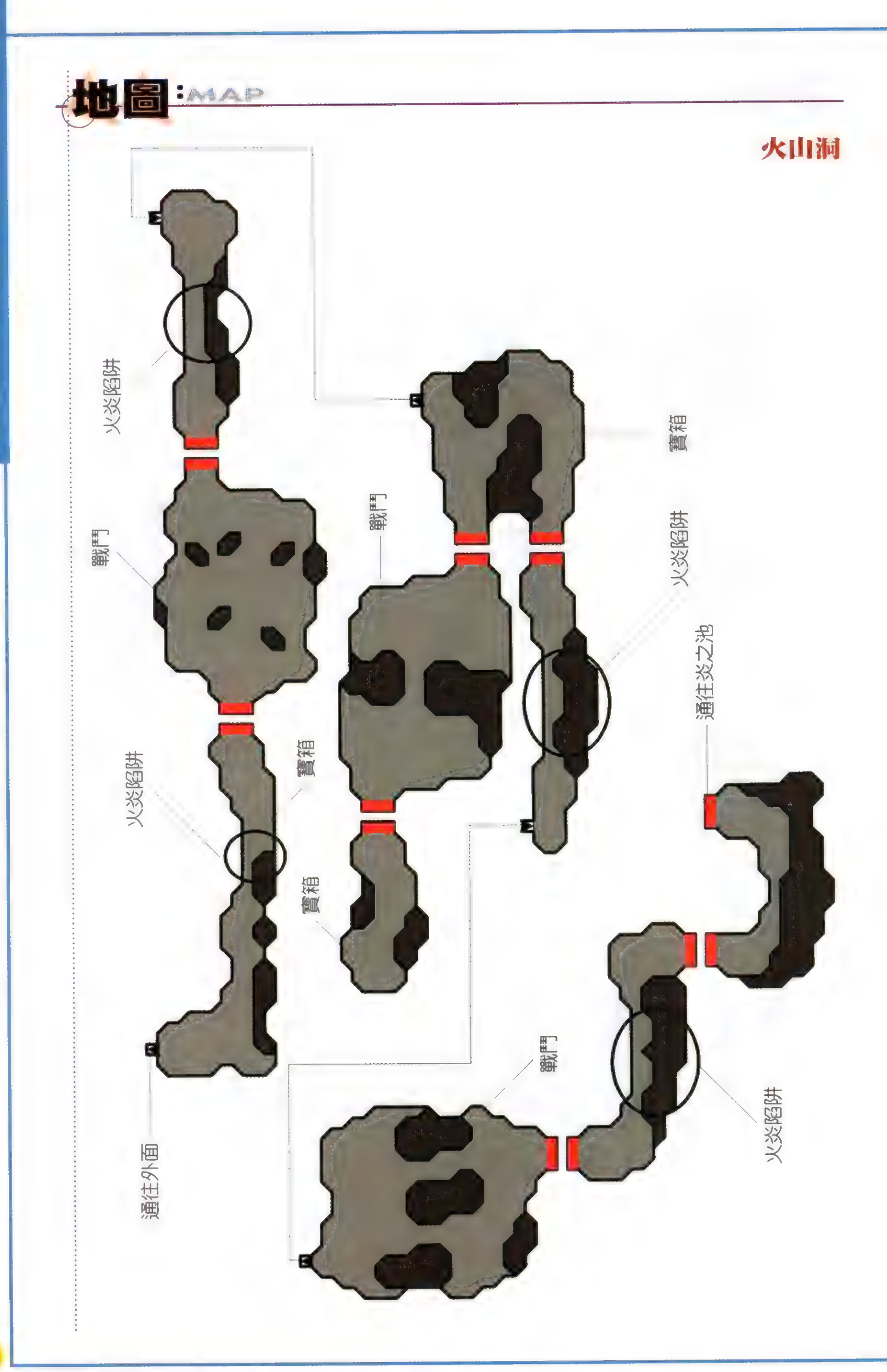
クタオの迷宮 B2 F(終盤)



クタオの迷宮 B3 F(終盤)



地圖:MAP





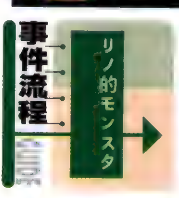
發生場所：リノ　發生條件：完成事件98　消滅條件：向マスター報告聖櫃已經完成





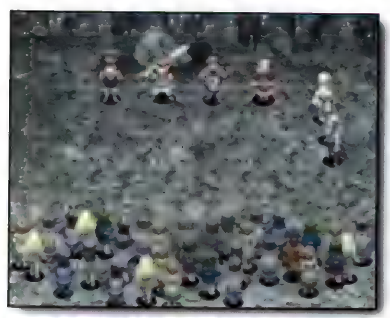
第一回「モンスターカード大會」

OK



事件解說 COMMENT

來到整個遊戲的末尾，這個事件將考驗你對モンスター的常識。一連會出四道問題考驗玩家，首先由シスターリーザ使出某一種モンスター卡片，然後藉由這個畫面必須從五個答案中選出正確的，答錯兩次就被淘汰。正確答案是：クリムゾンロック，ガンナー，メイジへモジー和リッチ。



↑出場的對手共四位，都是於前面曾出現的人物。

←最常出現的是這幾種卡片，還不算太難。







劇情：PLOT

迪歐對於怪獸卡片的喜愛，正是眾所皆知的事。有這個考驗的機會，自然是不會放過，當然來參加的人都是卡片收集者中的佼佼者，迪歐的準備，是否能夠打敗對手呢？



發生：バルトス



發生條件：完成事件98

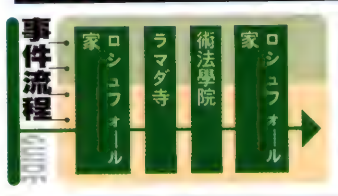
消滅條件：向マスター報告聖櫃已經完成

ロシュフォール家千金失蹤事件

報酬：900G 9GP

OK

事件流程 GUIDE

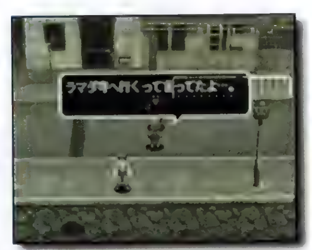






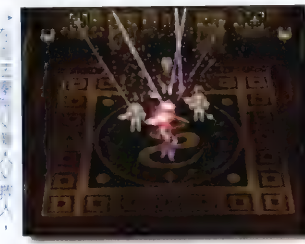
事件解說 COMMENT

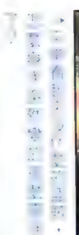
首先在アンリエッタ的房間跟小貓說話，會得到她留下來的信紙。出去街上收集情報，在城市靠左，小橋上方的附近有一個頭戴綠帽子的小孩，從他那得知小姐在ラマダ寺。後來輾轉來到術法學院，又回到ロシュフォール家時會碰上クララ在アンリエッタ的房間。アンリエッタ是因為受アレク的影響，想見識一下外面的世界才有這種舉動。最後終於在ジャンク山找到アンリエッタ，隨後出現的選項選第一項アンリエッタ才會加入，她雖是千金小姐，戰鬥的本事可是強的很呢！













劇情：PLOT

羅修佛爾家的大小姐離家出走，不知在何方，四處打探之下，還是沒有消息，管家心急如焚，趕緊請求阿力克幫忙。阿力克四處找了之下，千辛萬苦終於把她找回來，而管家也終於放心了。事件就在阿力克和大小姐的舞蹈中結束。




ギスレム

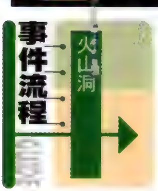

完成事件98

向マスター報告聖櫃已經完成


報酬 360G 7GP

尋找傳說中モンスター

OK

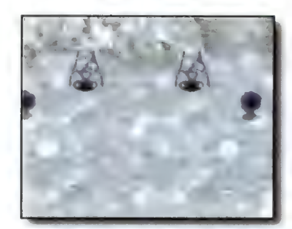

事件流程 GUIDE

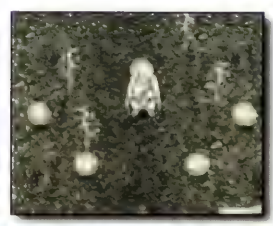
火山洞

事件解說 COMMENT

有六張卡才能讓傳說中的モンスター覺醒。獲得卡片的名稱後，再問一次ルパート會告訴你怪獸出現的地點（手上已經有的卡，就不會講）。分別是濘の洞窟（2F）、冰の迴廊(3F)、大地的傷跡、白骨之森以及沼みどろ，最後送ルパート到洞內底部的時候，會得到這隻究極生物的卡片アルティマ。

＊此事件是要收集到6張，不同屬性的龍卡，分別是レッドドラゴン，ブルー，グリーンドラゴン，カッパードラゴン，シルバードラゴン，ゴールドドラゴン。在收集到後，會將傳說的モンスター喚醒，注意！１０２事件結束後就會讓這事件消失，一定要完成後，再去進行１０２事件。





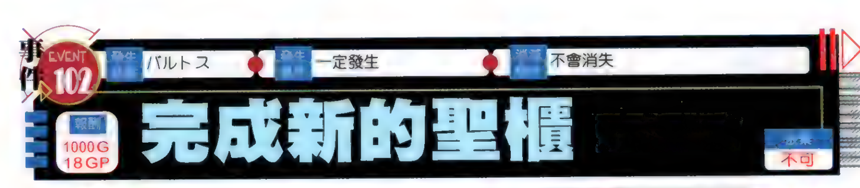






劇情 PLOT

在火山洞內有傳說的怪物，而讓其復活的卡片共有六張，只要收集到六張，就可以使沉睡中的怪物重現。在阿力克辛辛苦苦的收集完畢之後，到了洞內，只見傳說中的怪物就此復活，任務達成就此結束。



事件 EVENT 102

發生地點：バルトス　發生條件：一定發生　消滅條件：不會消失

報酬：1000G 18GP

完成新的聖櫃

不可

事件流程 GUIDE

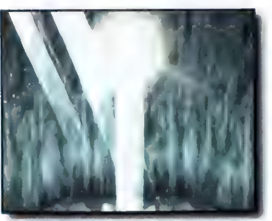




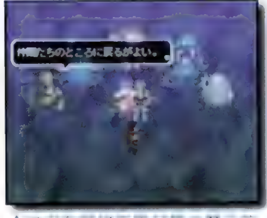
↑這是第一次完成委託的獵地，想起人生種種故事的心織，但覺感謝無比。

事件解說 COMMENT

唯一封印闇黑支配者的力量，隨著聖櫃的破滅而變的毫無希望。但憑アレク堅強的意志，「永遠の炎」、「不變の冰」、「久遠の大樹」和「不滅の鋼」陸續被找到，如今新的聖櫃即將誕生。最後的事件，アレク將在最初接受獵人資格的滝の洞窟裡，將組成聖櫃的四樣材料獻上，與被傳授「勇者之力」的亞克與「聖母之力」的克克爾以及眾精靈們會面，進行拯救世界任務的傳承。



↑在「雷會面時和合體，アレク決定隻身進入與精靈會面。



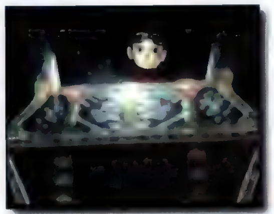
↑從設置聖櫃區開打敗魔王的遊戲可知，團結就是力量，所以回去吧，アレク。

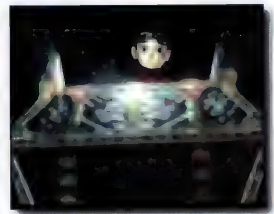


↑獵人的水晶原本是從「精靈之夢」上取得，代表アレク在最初的命運就被決定。



↑這個代表的就是「亞克傳承」的真實意義。





↑凝聚眾人心血的聖櫃終於重現，象徵著闇黑的勢力即將毀滅。

劇情：PLOT

在最後為了合成新的聖櫃，一行人向愛德魯(エテル)島前進。然而在瀧之洞的最內層見到了精靈之夢，把四種材料放上去，在阿力克請求之下、新的聖櫃必需由阿力克一個人去拿取，而身在水晶中的阿力克，見到了所有精靈，所有的希望都交付在阿力克身上。

新的使命也從阿力克上重新地顯現了。在大家的呼喚中，阿力克一行人得到新的聖櫃，回到事務所報告事情的經過，即完成了工作。

事件解說 COMMENT

天空城難關解說

永無止盡的三個門

當玩家走到一處三個門橫在你的面前，卻怎麼好像永遠都走不完，有時怪獸還會重複出現，就代表你陷入這個泥沼中了。其實三個們當中只有一個門是正確的通路，當玩家穿過正確的門後，出現的怪獸就會不一樣。另外兩個門則是重頭來過以及原地不動的狀態。正確過法只要依（從左邊那道門算起）11312 的順序，就能朝五樓邁進。

陷入四方的迷陣

在1F和2F的地方會到一間在上下左右都各有通路的房間，其實只有一個方向才是正確的，其餘三個方向就會走進相同的房間。當選擇的道路正確，則會出現不一樣房間的名字，過法如下：進入バードボック朝左邊走，就會進入ララントフトックス在朝上方走，到達一處可以恢復體力和可以儲存的地方即可到二樓。到了二樓，進入アンテット後往右方走，進入メタルボック後往右走，到バワーボックス往下可到ドラユス在朝右方就可到三樓，而順利的離脫這四方的迷陣。

劇情：PLOT

邁向天空城

阿力克一行人帶著聖櫃要到乾掉的湖去，找到了艾魯克，而艾魯克也剛修好不久的飛空船，馬上就可以送阿力克上去，上去之後便再也不能回來了。阿力克一行人便向最後所在地天空城前去，而阿力克一行人在千鈞一髮之際終於成功登上天空城。

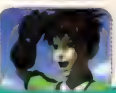
在天空城上也有行商人一族。真強啊！為了做生意連這兒也可以上來。最強的武器和防具在這幾乎都有在出售，而在這兒更有一些地面上所沒有的敵人，所以進來好好打吧！途中也有阿卡迪米的爪牙，和一些戰鬥部隊，但不足為懼，阿力克眼中只有封印闇之邪影的決心，更把生死置之度外了。

天空城中四處有好寶箱，好的東西也不少，記得要仔細收括了。在見到教授之時，教授還是執迷不悟要使能源體復活，闇之能源體復活之後，更使得世界進入了黑暗時期。艾魯克為了封印闇之能源體，也因此受了傷。在得知無法抵抗闇之能源體之後，教授和夏蓉也加入了封印的行列。此時只能靠阿力克一行人了。上吧！阿力克！

而在眾人全心合力之下且戰鬥即堅苦又漫長的時刻來臨了，最後闇之能源體隨即被聖櫃吸收封印，阿力克使命也到此完成了，阿力克一行人隨即和聖櫃消失在天空的那一邊，從今之後他們也有自己的路要走，就這樣回到世界各地屬於自己的角落，繼續各自美好的人生。












亞克的百寶箱

和ちょこ（巧可）一起玩！

遊戲的目的是尋找寶物

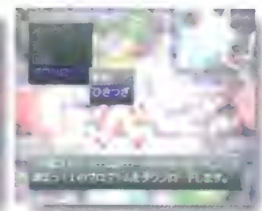
使用Pocket Station來尋找珍貴的道具吧！實際進行尋找工作的是一位名叫“ちょこ”的女孩。ちょこ她躲在テスタ（迪斯塔）の街某處的某個壺中 。站在壺前按下○的話，就會進入“ちょこと゛遊ぼっ！（和巧可一起玩！）”畫面，遊戲也隨之開始。如果在テスタ（迪斯塔）找不到的話，也可以在之後的城鎮中找到。



下載遊戲的方法

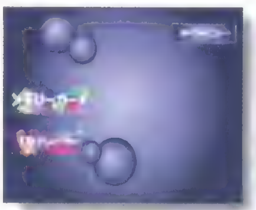
將Pocket Station插在Slot 1，選ダウンロード（下載遊戲）的指令即可下載遊戲到Pocket Station中。要從頭開始玩的話就選「新規」，又如果你想要利用在Play Station上所收集到的道具資料來遊戲的話就選擇「ひきづき」 。對了，下載遊戲所需的容量為14格。





如何刪除遊戲資料

要刪除Pocket Station中所保存的遊戲資料，就要先回到遊戲標題畫面或時鐘畫面。然後將Pocket Station插到Slot 1或2中，在未放入遊戲光碟的情況下打開主機的電源，等到進入記憶卡管理畫面後便可以使用DELETE刪除遊戲資料了！





遊戲的種類

『ちょこと遊ぼっ！（和巧可一起玩！）』的遊戲目的是讓ちょこ（巧可）去尋找道具。只不過，遊戲開始時ちょこ的能力很低，還無法找到珍貴的道具。為了要讓她能找到珍貴的道具，就必須利用下面所介紹的小遊戲來提昇她的能力。首先利用這些遊戲來鍛鍊ちょこ。玩家可以利用左右鍵來選擇不同的小遊戲。



なわとび（跳繩）

配合繞著ちょこ的跳繩的回轉節奏，用決定鈕來讓ちょこ跳起。

可提昇的能力　SPD



はたあげ（舉旗）

依照畫面所出現的指示，按決定鈕或是左鍵讓ちょこ舉起手中的旗子。

可提昇的能力　ATT



スライドパズル

在一定時間內將散亂的數字回復原狀。用上下左右鍵選擇數字，再按住決定鈕移動數字。

可提昇的能力　隨機



たいそう（體操）

在看過示範之後，再按鈕讓ちょこ以同樣的順序做出先前的動作。

可提昇的能力　DEF



コイン　はどっち？（硬幣在哪裡？）

這是一個猜測硬幣是在左手還是右手中的遊戲。按左、右鍵來做定。

可提昇的能力　MAG（魔力）



じゃんけんぽん（剪刀、石頭、布）

和朋友Pocket Station中的ちょこ進行對戰的遊戲。但是，要出什麼是由ちょこ自行決定。獲勝的次數越多，則發現道具的機率也就隨之提昇。

鍛鍊之後就是找道具了！

利用上、下鍵捲動畫面，在アイテム探し（尋找道具）的畫面按決定鈕。接著ちょこ會在畫面中走來走去，就這樣稍待一會兒，之後按決定的話，ちょこ會拿著寶箱出現。依ちょこ能力值的不同，所發現的道具也就不一樣。ちょこ尋找道具之後能力會變回0。當ちょこ在尋找道具之時，若是在一定時間內不按鈕的話畫面便會消失，此時按一次決定鈕便可回復原狀。

利用アイテムいちらん（道具一覽表）來進行確認

找到的道具可以用「アイテムいちらん」來進行確認。可以利用左右捲動畫面的方法叫出「アイテムいちらん」畫面，按決定鈕便可進入。接著只要將游標對準你想要看的道具並按決定鈕，就可以到更多詳細的資料。

借用找到的道具

ちょこ所找到的道具也可以在「亞克傳承III」本編中使用。這些道具可以利用PlayStation的「ちょこと遊ぼっ！」畫面中的「圖鑑」指令來提取。

沒有Pocket Station也可以玩！

即使你沒有Pocket Station也可以玩『ちょこと遊ぼっ！』。選擇「遊ぶ」指令後便可玩到「じゃんげんぽん」以外的所有遊戲。還有，使用「まとめる」指令就可以將圖鑑中的資料移到PlayStaion上，而「ひきづき」則是可以將主機上的資料移到Pocket Station上。

如何回到Pocket Station的時鐘畫面

按住決定鈕的話，畫面便會出現CONTINUE/EXIT的選項。此時選擇EXIT的話，畫面便會開始變換，隨著畫面逐漸向左右捲動，時鐘畫面便會出現。

闇市販售物品一覽表



闇市

闇市裡有7個商人

通常商品

各商人所持有的商品會以

1. 剛到第４章的時候
2. 取得氣墊船（ホバー）的時候，「聖櫃」完成前
3. 「聖櫃」完成前，進入空中城以前

做３階段的變化

挖掘的物品

另外，各商人在上記1.～3.的時機都會有賣挖掘的商品。這時要到道具或武器協會去聽取有關該道具的合成方法等情報（也會有無條件就出售或沒有挖掘物品的情況）。

挖掘的物品在購買一次後就不會出現第２次了。

A.通常商品的目錄

商人１（消耗品專門１）		
4章	取得氣墊船（ホバー）的時候	進入空中城以前
毒よけの實	毒よけの實	萬能藥
痛烈の針	痛烈の針	みんなの萬能藥
反發の木の實	反發の木の實	すごい草藥
ミント	ミント	もっとすごい草藥
緑の想い出草	緑の想い出草	みんなの草藥
やる氣ゼリー	やる氣ゼリー	魔法のリンゴ
ルウの藥	ルウの藥	すごい魔法のリンゴ
すごい藥草	すごい藥草	
みんなの藥草	もっとすごい藥草	
	みんなの藥草	
	魔法のリンゴ	

商人２（之前販售防具專門）		
4章	取得氣墊船（ホバー）的時候	進入空中城以前
曲がったよろい	曲がったよろい	曲がったよろい
革のよろい	シルバーメイル	革のよろい
鐵のよろい	パルトスのよろい	鐵のよろい
旅人のローブ	ハンタのマント	シルバーメイル
毛皮のマント	ルーサのローブ	パルトスのよろい
ぼうけんしゃのベスト	銀のむねあて	旅人のローブ
チェインベスト	プラチナのむねあて	毛皮のマント
		ハンターのマント
		ルーサのローブ
		ぼうけんしゃのベスト
		チェインベスト
		銀のむねあて
		プラチナのむねあて

闇市販售物品一覽表



商人3（之前販售武器專門）

4章	取得氣墊船（ホバー）的時候	進入空中城以前	
なまくらの劍	レイソード	なまくらの劍	プラチナナイフ
せいどうの劍	ディアボリックソード	せいどうの劍	ちょっと曲がったヤリ
はがねの劍	スクラップガン	はがねの劍	鐵のヤリ
バランスの惡いナイフ	リボルバー	こうてつ劍	こうてつのヤリ
ブロンズナイフ	SMG	銀の劍	シルバーサリッサ
アイアンナイフ	アサルトマシンガン	プラチナの劍	プラチナサリッサ
ちょっと曲がったヤリ	不氣味な棒	フランベルジュ（特別商品）	スクラップガン
鐵のヤリ	シルバースティック	アイスセイバー	リボルバー
	ラマダのロッド	シルヴァンソード	SMG
	のろいブレード	ストームセイバー	アサルトマシンガン
	シルバーブレード	レイソード	不氣味な棒
	プラチナブレード	ディアボリックソード	シルバースティック
		バランスの惡いナイフ	ラマダのロッド
		ブロンズナイフ	のろいブレード
		アイアンナイフ	シルバーブレード
		スチールナイフ	プラチナブレード
		シルバーナイフ	

商人4（合成材料專門）

4章	取得氣墊船（ホバー）的時候	進入空中城以前（大優待）
火のフラグメント	地のフラグメント	光のフラグメント
水のフラグメント	風のフラグメント	闇のフラグメント
白くかがやく原石	輕い金屬	白くかがやく原石
ラドの試藥	テムの根	輕い金屬
		かたい金屬
		ラドの試藥
		テムの根

商人5（消耗品專門2）

4章（與商店相同、可以合成萬能藥）	取得氣墊船（ホバー）的時候（可以合成すごい草藥、萬能藥、みんなの萬能藥）	進入空中城以前（大優待）
毒よけの實	地のフラグメント	光のフラグメント
痛烈の針	風のフラグメント	闇のフラグメント
反發の木の實	輕い金屬	白くかがやく原石
ミント	テムの根	輕い金屬
綠の想い出草		かたい金屬
やる氣ゼリー		ラドの試藥
ルウの藥		テムの根
ヤバめの藥草		
靈草		

商人6（飾品專門）

4章	取得氣墊船（ホバー）的時候	進入空中城以前（大優待）
ゆがんだお守り	ゆがんだお守り	ゆかんだお守り
赤のごふ	黃のごふ	炎のまよけ
青のごふ	綠のごふ	冰のまよけ
毒よけの指輪	白のごふ	大地のまよけ
たかの像	黑のごふ	颱のまよけ
マグネティックベルト	光のまよけ	光のまよけ
	闇のまよけ（新開發）	闇のまよけ
	スリープレスガード	毒よけの指輪
	タンザナイト	たかの像
	アンチヘモジー	マグネティックベルト
	ラークの紋章	スリープレスガード
		タンザナイト
		アンチヘモジー
		ラークの紋章

商人7（只有銀）

4章	取得氣墊船（ホバー）的時候	進入空中城以前（大優待）
銀の劍	銀の劍	銀の劍
シルバーナイフ	シルバーナイフ	シルバーナイフ
シルバーサリッサ	シルバーサリッサ	シルバーサリッサ
	シルバースティック	シルバースティック
	シルバーブレード	シルバーブレード
	シルバーメイル	シルバーメイル
		白くかがやく原石

遊樂場贈品一覽表

カジノ的物品

第一次來的時候（不管幾次都可以交換）

復活の藥／1000
みンなの萬能藥／5000
みんなの藥草／8000
みんなの魔法のリンゴ／20000
超すごい爆彈／4500
白くかガやく原石／6000
輕い金屬／12000
ラドの試藥／26500



取得氣墊船（ホバー）的時候（追加到最初的清單／售完／只能交換一回）

生命の木の實／25000
魔力の實／25000
超合金の劍／12000
みかわしのナイフ39000
マグマのヤリ／50000
ピースメイカー／25000
ブラッドワンド／40000
アベンジャー／32500

進入空中城以前（追加到最初的清單／售完／只能交換一回）

ルーンアーマー／26000
ルーンローブ／21000
ルーンベスト／21000
クラヴィスの本／175000





道具一覽表

名稱	種類	說明	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	火	水	地	風	光	闇	ST防禦
毒よけの實	消耗品	治療一個伙伴的毒狀態	50	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
痛烈な針	消耗品	治療一個伙伴的沈默狀態	50	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
反發の木の實	消耗品	治療一個伙伴的重力狀態	50	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
ミント	消耗品	治療一個伙伴的睡眠狀態	50	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
綠の想い出草	消耗品	治療一個伙伴的混亂狀態	50	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
やる氣ゼリー	消耗品	治療一個伙伴的沮喪狀態	50	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
ルウの藥	消耗品	治療一個伙伴的麻痺狀態	50	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
復活の藥	消耗品	治療一個伙伴的戰鬥不能狀態	200	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
萬能藥	消耗品	治療一個伙伴除了戰鬥不能之外的所有狀態	400	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
みんなの萬能藥	消耗品	治療所有人除了戰鬥不能之外的所有狀態	1000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
ヤバめの藥草	消耗品	HP回復1點	1	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
藥草	消耗品	HP回復50點	20	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
すごい藥草	消耗品	HP回復100點	60	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
もっとすごい藥草	消耗品	HP回復200點	180	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
みんなの藥草	消耗品	所有人HP回復150點	1600	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
新みんなの藥草	消耗品	所有人HP完全回復	3000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
すりおろしたリンゴ	消耗品	MP回復1點	1	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
魔法のリンゴ	消耗品	MP回復50點	200	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
すごい魔法のリンゴ	消耗品	MP回復100點	600	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
超すごい魔法のリンゴ	消耗品	MP回復200點	1800	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
みんなのリンゴ	消耗品	所有人MP回復150點	2500	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
新みんなのリンゴ	消耗品	所有人MP完全回復	10000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
生命の木の實	消耗品	HP的最大值提升20點	5000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
アンブロシア	消耗品	HP的最大值提升50點	20000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
魔力の實	消耗品	MP的最大值提升20點	5000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
エリクシールの實	消耗品	MP的最大值提升50點	20000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
ちからの實	消耗品	ATT提升5點	6000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
レコの實	消耗品	DEF提升5點	6000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
魔法の葉	消耗品	MAG提升5點	6000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
パロの實	消耗品	SPD提升5點	6000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
バイオレットの實	消耗品	MOV提升1點	6000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
超バイオレットの實	消耗品	MOV提升2點	15000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
みなぎる果實	消耗品	等級提升1級	30000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
ネクタルの實	消耗品	4個能力值各自提升3點	15000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
爆彈	消耗品	爆發給予周圍損傷	100	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
すごい爆彈	消耗品	給予廣範圍損傷的炸彈	300	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
超すこい爆彈	消耗品	給予最廣範圍損傷的炸彈	900	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
最強爆彈	消耗品	具有最大威力的炸彈	2700	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
命のリンゴ	消耗品	現在HP的一半變換為MP	2500	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
たましいの藥草	消耗品	現在MP的一半變換為HP	2500	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
なまくらの劍	劍	生鏽快壞掉的劍	51	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	－	無
せいどうの劍	劍	青銅的劍	402	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	－	無
はがねの劍	劍	鐵做的劍	100	6	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
こうてつの劍	劍	鋼鐵製作的劍	240	11	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
銀の劍	劍	銀製的劍，也可以合成	500	17	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
プラチナの劍	劍	白金製的劍	900	24	0	0	1	0	0	－	－	－	－	－	無
クリスタルの劍	劍	水晶製的劍	1500	32	0	0	3	0	0	－	－	－	－	－	無
超合金の劍	劍	以新素材合成之強力的劍	2400	40	0	0	5	0	0	－	－	－	－	－	無
ルーンの劍	劍	可以提升MAG的謎之劍	4500	45	0	7	0	0	0	－	－	－	－	－	無
フランベルジュ	劍	擁有火之屬性的劍	7200	28	0	3	0	0	1	－	－	－	－	－	無
アイスセイバー	劍	擁有水之屬性的劍	7200	28	0	3	0	0	2	－	－	－	－	－	無
ジルウァンソード	劍	擁有地之屬性的劍	7200	25	3	3	0	0	3	－	－	－	－	－	無
ストームセイバー	劍	擁有風之屬性的劍	7200	25	3	3	0	0	4	－	－	－	－	－	無
レイソード	劍	擁有光之屬性的劍	7200	22	3	3	3	0	5	－	－	－	－	－	無
ディアボリックソード	劍	擁有闇之屬性的劍	7200	22	3	3	3	0	6	－	－	－	－	－	無
マジックソード	劍	可以大幅提昇MAG的劍	8000	50	0	20	0	0	0	－	－	－	－	－	無
コージャスな指輪	劍	アンリエッタ專用裝備，無法更換	0	35	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
フレイムウエポン	劍	エルク專用裝備，無法更換	0	30	0	0	0	0	1	－	－	－	－	－	無
紅蓮	劍	トッシュ專用裝備，無法更換	0	35	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
ハランスの惡いナイフ	匕首	外表看來不錯卻不好用的匕首	5	1	0	0	-1	0	0	－	－	－	－	－	無
フロンズナイフ	匕首	青銅製成的小匕首	50	2	0	0	1	0	0	－	－	－	－	－	無
アイアンナイフ	匕首	イティオの町所產的鐵製匕首	120	5	0	0	1	0	0	－	－	－	－	－	無
スチールナイフ	匕首	鋼鐵製的大型匕首	280	10	0	0	2	0	0	－	－	－	－	－	無
シルバーナイフ	匕首	銀製的匕首，可以合成	600	15	0	0	2	0	0	－	－	－	－	－	無
プラチナナイフ	匕首	暗殺用的白金製匕首	1080	22	0	0	3	0	0	－	－	－	－	－	無
クリスタルナイフ	匕首	水晶製的上好匕首	1800	29	0	0	3	0	0	－	－	－	－	－	無

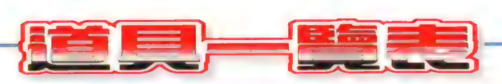
道具類

劍類

匕首類



類別	名稱	種類	說明	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
匕首類	超合金のナイフ	匕首	由各種素材合成的匕首	2880	33	0	0	4	0	0	—	—	—	—	—	無
	ルーンタカー	匕首	可以提升MAG的匕首	3840	35	0	7	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	アサシンナイフ	匕首	附加毒效果的匕首	6300	17	0	0	5	0	0	—	—	—	—	—	毒
	サイレントタカー	匕首	附加沈默效果的匕首	6300	17	0	0	5	0	0	—	—	—	—	—	沉默
	クラヒティタカー	匕首	附加重力效果的匕首	6900	24	0	0	6	0	0	—	—	—	—	—	重力
	眠りのナイフ	匕首	附加睡眠效果的匕首	6900	24	0	0	6	0	0	—	—	—	—	—	睡眠
	マイントスマッシャー	匕首	附加混亂效果的匕首	7500	30	0	0	7	0	0	—	—	—	—	—	混亂
	かけぬい	匕首	附加麻痺效果的匕首	7500	30	0	0	7	0	0	—	—	—	—	—	麻痺
	バロのナイフ	匕首	非常輕，可以讓SPD提升的匕首	8800	36	0	0	30	0	0	—	—	—	—	—	無
	盜賊のダカー	匕首	奪取1/4損傷到HP的匕首	18000	40	0	0	15	0	0	—	—	—	—	—	無
	みかわしのナイフ	匕首	可以大幅提昇SPD的小型匕首	7800	32	0	0	30	0	0			—	—	—	無
矛類	ちょっと曲かったヤリ	矛	前端彎曲的矛	5	1	-1	0	-1	0	0	—	—	—	—	—	無
	鐵のヤリ	矛	鐵製的短矛	110	4	1	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	こうてつのヤリ	矛	從其他島輸入的鋼鐵所製之矛	260	9	2	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	シルハーサリッサ	矛	可以合成製作的銀色之矛	540	14	2	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	プラチナサリッサ	矛	白金製成的很輕之細矛	980	21	3	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	クリスタルのヤリ	矛	擁有水晶製成的堅硬之矛	1660	28	3	0	3	0	0	—	—	—	—	—	無
	超合金のヤリ	矛	由各種金屬合成、無法防禦的矛	2720	32	8	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	ルーンスピア	矛	可以提升各種能力之矛	5400	33	2	7	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	ミューズのランス	矛	可以大幅提昇SPD之矛	8200	35	0	0	20	0	0	—	—	—	—	—	無
	カーティッシュのヤリ	矛	可提升卡片化率之矛	15300	18	0	4	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	ノルのヤリ	矛	大幅提升卡片化率之矛	24800	30	0	8	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	マグマのヤリ	矛	大幅減少水屬性損傷的火之矛	10000	31	2	2	2	0	1	半減	無效	—	—	—	無
	ブリザードのヤリ	矛	大幅減少火屬性損傷的水之矛	10000	31	2	2	2	0	2	無效	半減	—	—	—	無
	ガイアのヤリ	矛	大幅減少風屬性損傷的地之矛	10000	31	2	2	2	0	3	—	—	半減	無效	—	無
	ハリケーンのヤリ	矛	大幅減少地屬性損傷的風之矛	10000	31	2	2	2	0	4	—	—	無效	半減	—	無
	聖なるヤリ	矛	大幅減少闇屬性損傷的光之矛	10000	31	2	2	2	0	5	—	—	—	半減	無效	無
	黑きヤリ	矛	大幅減少光屬性損傷的闇之矛	10000	31	2	2	2	0	6	—	—	—	無效	半減	無
	ファランクス	矛	很重卻擁有最高破壞力之矛	12500	38	0	0	-5	0	0	—	—	—	—	—	無
槍類	スクラップガン	手槍	槍身彎彎曲曲的手槍	5	1	0	0	-1	0	0	—	—	—	—	—	無
	リホルハー	手槍	擁有迴轉式彈匣的手槍	150	9	0	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	SMG	機關槍	可以廣範圍攻擊的機關槍	360	14	0	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	アサルトマシンカン	機關槍	輕量化的機關槍，可以合成製作	750	21	0	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	ヘヒーマシンカン	機關槍	重視攻擊力的機關槍	1350	28	0	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	クレネートランチャー	火箭筒	可以攻擊到很遠的火箭筒	2250	32	0	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	チェーンカン	機關槍	職業高手用的強力機關槍	3600	34	0	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	ロケットランチャー	火箭筒	可以發射大型火箭彈	4800	35	0	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	ピースメーカー	手槍	力量、命中率超群的手槍	5000	39	0	0	10	0	0	—	—	—	—	—	無
	シェノサイター	火箭發射器	擁有強大威力的火箭筒	7000	38	0	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	ショットカン	散彈槍	以半自動機關槍(アサルトマシンカン)為材料製成	9000	30	0	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	ナイトメア	散彈槍	更高一級的散彈槍	12000	32	0	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	ハンターライフル	來福槍	最近才發現的新型態槍枝	15000	34	0	0	5	0	0	—	—	—	—	—	無
	スナイハーライフル	來福槍	可以一擊讓敵人麻痺的來福槍	18000	38	0	0	10	0	0	—	—	—	—	—	無
	強力ショットカン	散彈槍	改造強化過的散彈槍	22000	36	0	0	8	0	0	—	—	—	—	—	無
	ラフ&ルナー	特殊槍	以月亮為藍圖所做出來的槍枝	26000	42	0	0	15	0	0	—	—	—	—	—	無
	ストーンカン	火箭發射器	可以讓熔岩凝固的火箭筒	0	50	0	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	ティメンションカン	散彈槍	シュウ專用裝備，無法更換	0	28	0	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
杖類	不氣味な棒	棍、杖	有奇怪標誌的棍棒	5	1	0	-3	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	シルハースティック	棍、杖	又長又重的銀製棍棒	460	10	0	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	プラチナロッド	棍、杖	ラマタ修行僧所使用之杖	850	14	0	3	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	クリスタルロット	棍、杖	パルトス之町自警團使用的棍棒	1440	18	0	3	1	0	0	—	—	—	—	—	無
	超合金ロット	棍、杖	戰鬥時能伸長的杖	2330	22	0	4	1	0	0	—	—	—	—	—	無
	ルーンワント	棍、杖	受到精靈祝福的手杖	3120	26	0	5	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	ミラーシュロット	棍、杖	可以提升MAG與SPD之杖	5000	15	0	8	20	0	0	—	—	—	—	—	無
	フオースロット	棍、杖	可以大幅提升MAG之杖	6500	15	0	16	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	フラットワント	棍、杖	將對方損傷值的1/4回復為自己的HP	8000	17	0	5	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	トレインワント	棍、杖	將對方損傷值的1/2回復為自己的HP	10000	20	0	7	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	マジックスティック	棍、杖	"MAG提升,而且MP的消費只要3/4"	12000	19	0	10	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	トゥルースティック	棍、杖	"MAG提升,而且MP的消費只要1/2"	14000	21	0	12	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	ミスティックロット	棍、杖	每回合可回復MP10之杖	19000	16	0	16	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	セイクリットロット	棍、杖	每回合可回復MP20之杖	24000	18	0	20	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	アストラルボール	棍、杖	神秘材質做成的武器	18000	28	0	10	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	強力なつえ	棍、杖	可以大幅提昇MAG之杖	20000	23	0	30	0	0	0	—	—	—	—	—	無
[illegible]	のろいフレート	大劍	動作遲鈍的大劍	5	2	0	0	-2	0	0	—	—	—	—	—	無
	シルバーフレート	大劍	銀製的大劍	580	20	0	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	プラチナフレート	大劍	很重的白金製大劍	1060	30	0	1	0	0	0	—	—	—	—	—	無



	名稱	種類	說明	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	火	水	地	風	光	闇	[illegible]
雙面劍類	クリスタルブレード	大劍	很輕的水晶製大劍	1820	40	0	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	チタンブレード	大劍	各種金屬合成的大劍	3040	50	0	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	ルーンブレード	大劍	可提升MAG的大劍	4480	60	5	10	5	0	0	—	—	—	—	—	無
	アベンジャー	大劍	可提升SPD的大劍	6500	70	0	0	18	0	0	—	—	—	—	—	無
	ガーディアン	大劍	可提升DEF的大劍	7500	70	12	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	ブレイズガード	大劍	火屬性損傷減半的大劍	8500	65	5	0	0	0	0	半減	—	—	—	—	無
	グラシアルガード	大劍	水屬性損傷減半的大劍	8500	65	5	0	0	0	0	—	半減	—	—	—	無
	アースキーパー	大劍	地屬性損傷減半的大劍	8500	65	5	0	0	0	0	—	—	半減	—	—	無
	ウインドキーパー	大劍	風屬性損傷減半的大劍	8500	65	5	0	0	0	0	—	—	—	半減	—	無
	ライトプロテクター	大劍	光屬性損傷減半的大劍	8500	65	5	0	0	0	0	—	—	—	—	半減	無
	ダークプロテクター	大劍	闇屬性損傷減半的大劍	8500	65	5	0	0	0	0	—	—	—	—	半減	無
	ライフスティーラー	大劍	將對方損傷值全數回復至HP的大劍	17000	75	0	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	ライトセイバー	大劍	每回合回復HP20的大劍	18000	80	0	3	0	0	0	—	—	—	—	—	無
鎧甲類	曲ガったよろい	鎧甲	"有點變形的鎧甲,很難行動"	10	-1	1	0	-1	0	0	—	—	—	—	—	無
	革のよろい	鎧甲	動物皮革製成的鎧甲	120	0	4	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	鐵のよろい	鎧甲	鐵製的鎧甲	360	0	8	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	シルバーメイル	鎧甲	由純度很高的銀所製成的鎧甲	920	0	13	3	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	プラチナメイル	鎧甲	バルトス製的白金鎧甲	2250	0	19	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	ルーンアーマー	鎧甲	神秘素材製成的鎧甲	5200	0	26	2	2	0	0	—	—	—	—	—	無
	火のよろい	鎧甲	"具有火屬性 可提升MAG與SPD的鎧甲"	8400	0	30	5	5	0	1	半減	—	—	—	—	無
	水のよろい	鎧甲	"具有水屬性,可提升MAG與SPD的鎧甲"	8400	0	30	5	5	0	2	—	半減	0	—	—	無
	地のよろい	鎧甲	"具有地屬性,可提升MAG與SPD的鎧甲"	8400	0	30	5	5	0	3	—	—	半減	—	—	無
	風のよろい	鎧甲	"具有風屬性,可提升MAG與SPD的鎧甲"	8400	0	30	5	5	0	4	—	—	—	半減	—	無
	光のよろい	鎧甲	"具有光屬性,可提升MAG與SPD的鎧甲"	8400	0	30	5	5	0	5	—	—	—	半減	—	無
	闇のよろい	鎧甲	"具有闇屬性,可提升MAG與SPD的鎧甲"	8400	0	30	5	5	0	6	—	—	—	—	半減	無
	しんぴのよろい	鎧甲	每回合回復HP20的鎧甲	11000	0	32	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	ゆうしゃのよろい	鎧甲	使所有狀態異常無效化的鎧甲	14400	0	34	0	0	0	0	—	—	—	—	—	全部
	かがやくよろい	鎧甲	"設計得很帥,可以賣得高價的鎧甲"	60000	0	10	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
衣服類	旅人のローブ	服	旅行之冒險者所穿的衣服	50	0	2	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	毛皮のマント	服	毛皮所製成的斗蓬	180	0	6	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	ハンターのマント	服	獵人喜歡穿的斗蓬	500	0	10	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	プラチナのローブ	服	白金線織成的長袍	1080	0	16	2	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	ルーンローブ	服	神秘素材製成的長袍	4200	0	22	5	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	火のローブ	服	"具有火屬性,可提升MAG的長袍"	7200	0	26	15	0	0	1	無效	—	—	—	—	無
	水のローブ	服	"具有水屬性,可提升MAG的長袍"	7200	0	26	15	0	0	2	—	無效	—	—	—	無
	地のローブ	服	"具有地屬性,可提升MAG的長袍"	7200	0	26	15	0	0	3	—	—	無效	—	—	無
	風のローブ	服	"具有風屬性,可提升MAG的長袍"	7200	0	26	15	0	0	4	—	—	—	無效	—	無
	光のローブ	服	"具有光屬性,可提升MAG的長袍"	7200	0	26	15	0	0	5	—	—	—	—	無效	無
	闇のローブ	服	"具有闇屬性,可提升MAG的長袍"	7200	0	26	15	0	0	6	—	—	—	—	無效	無
	けんじゃのローブ	服	可以讓屬性傷害大幅減少的長袍	17000	0	22	12	0	0	0	無效	無效	無效	無效	無效	無
	きせきのローブ	服	每回合回復MP10點的長袍	24000	0	24	18	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	きょむのローブ	服	可以讓屬性傷害減半的長袍	13000	0	26	6	0	0	0	半減	半減	半減	半減	半減	無
	デコレーター	服	可提升MAG的漂亮洋裝	35000	0	27	9	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	パレートコート	服	"パレード所穿的外套,防禦力很低"	56000	0	10	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	シュエルのドレス	服	アンリエッタ喜歡的洋裝	65000	0	20	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	ライトスーツ	服	"エルク專用裝備,無法更換"	0	0	30	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	布の服	服	"トッシュ專用裝備,無法更換"	0	0	20	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
胸甲類	冒險者のベスト	胸甲	受歡迎的護身用胸鎧	70	0	3	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	チェインベスト	胸甲	鎖鍊編成的馬甲	240	0	7	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	銀のむねあて	胸甲	奢侈的銀製堅固胸鎧	600	0	11	3	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	プラチナのむねあて	胸甲	白金製成之很輕的胸鎧	1850	0	17	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	ルーンベスト	胸甲	神秘素材製成的馬甲	4200	0	23	0	5	0	0	—	—	—	—	—	無
	火のベスト	胸甲	"具有火屬性,可提升SPD的馬甲"	7800	0	26	0	15	0	1	半減	—	—	—	—	無
	水のベスト	胸甲	"具有水屬性,可提升SPD的馬甲"	7800	0	26	0	15	0	2	—	半減	—	—	—	無
	地のベスト	胸甲	"具有地屬性,可提升SPD的馬甲"	7800	0	26	0	15	0	3	—	—	半減	—	—	無
	風のベスト	胸甲	"具有風屬性,可提升SPD的馬甲"	7800	0	26	0	15	0	4	—	—	—	半減	—	無
	光のベスト	胸甲	"具有光屬性,可提升SPD的馬甲"	7800	0	26	0	15	0	5	—	—	—	—	半減	無
	闇のベスト	胸甲	"具有闇屬性,可提升SPD的馬甲"	7800	0	26	0	15	0	6	—	—	—	—	半減	無
	戰鬥服	胸甲	可提升ATT與SPD的戰鬥用服裝	10500	2	28	0	24	0	0	—	—	—	—	—	無
	トレジャーベスト	胸甲	可讓得到經驗值提升25% 的馬甲	18000	0	28	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	ラッキーベスト	胸甲	可讓得到經驗值提升50% 的馬甲	34000	0	28	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	メタルアーム	胸甲	"シュウ專用裝備,無法更換"	0	0	25	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
裝飾品類	ゆかんたお守り	裝飾品	形狀奇怪、彎彎曲曲的護身符	10	0	1	0	0	0	0	—	—	—	—	—	無
	赤のこふ	裝飾品	可讓火屬性損傷減半的護身符	6400	0	0	0	0	0	1	半減	—	—	—	—	無
	青のこふ	裝飾品	可讓水屬性損傷減半的護身符	6400	0	0	0	0	0	2	—	半減	—	—	—	無
	黃のこふ	裝飾品	可讓地屬性損傷減半的護身符	6400	0	0	0	0	0	3	—	—	半減	—	—	無



	名稱	種類	說明	攻擊修正	防禦修正	魔力修正	敏捷修正	移動修正	屬性	火	水	地	風	光	闇	ST防禦
裝飾品類	綠のごふ	裝飾品	可讓風屬性損傷減半的護身符	6400	0	0	0	0	0	4	－	－	－	半減	－	無
裝飾品類	白のごふ	裝飾品	可讓光屬性損傷減半的護身符	6400	0	0	0	0	0	5	－	－	－	－	半減	無
裝飾品類	黒のごふ	裝飾品	可讓闇屬性損傷減半的護身符	6400	0	0	0	0	0	6	－	－	－	－	半減	無
裝飾品類	炎のまよけ	裝飾品	可讓火屬性損傷大幅減少的護身符	12800	0	0	0	0	0	1	無效	－	－	－	－	無
裝飾品類	氷のまよけ	裝飾品	可讓水屬性損傷大幅減少的護身符	12800	0	0	0	0	0	2	－	無效	－	－	－	無
裝飾品類	大地のまよけ	裝飾品	可讓地屬性損傷大幅減少的護身符	12800	0	0	0	0	0	3	－	－	無效	－	－	無
裝飾品類	嵐のまよけ	裝飾品	可讓風屬性損傷大幅減少的護身符	12800	0	0	0	0	0	4	－	－	－	無效	－	無
裝飾品類	光のまよけ	裝飾品	可讓光屬性損傷大幅減少的護身符	12800	0	0	0	0	0	5	－	－	－	－	無效	無
裝飾品類	闇のまよけ	裝飾品	可讓闇屬性損傷大幅減少的護身符	12800	0	0	0	0	0	6	－	－	－	－	無效	無
裝飾品類	フレイムメダリオン	裝飾品	可以吸收火屬性損傷的勳章	25600	0	0	0	0	0	1	吸收	－	－	－	－	無
裝飾品類	ハイドロメダリオン	裝飾品	可以吸收水屬性損傷的勳章	25600	0	0	0	0	0	2	－	吸收	－	－	－	無
裝飾品類	アースメダリオン	裝飾品	可以吸收地屬性損傷的勳章	25600	0	0	0	0	0	3	－	－	吸收	－	－	無
裝飾品類	ウインドメダリオン	裝飾品	可以吸收風屬性損傷的勳章	25600	0	0	0	0	0	4	－	－	－	吸收	－	無
裝飾品類	ホーリーメダリオン	裝飾品	可以吸收光屬性損傷的勳章	25600	0	0	0	0	0	5	－	－	－	－	吸收	無
裝飾品類	アビサルメダリオン	裝飾品	可以吸收闇屬性損傷的勳章	25600	0	0	0	0	0	6	－	－	－	－	吸收	無
裝飾品類	フォースアミュレット	裝飾品	可以大幅減少屬性傷害	50000	0	0	0	0	0	0	無效	無效	無效	無效	無效	無
裝飾品類	毒よけの指輪	裝飾品	防止中毒狀態	2000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	毒
裝飾品類	たかの像	裝飾品	防止沈默狀態	4000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	沉默
裝飾品類	マグネティックベルト	裝飾品	防止重力狀態	6000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	重力
裝飾品類	スリープレスガード	裝飾品	防止睡眠狀態	8000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	睡眠
裝飾品類	タンザナイト	裝飾品	防止混亂狀態	10000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	麻痺
裝飾品類	アンチヘモジー	裝飾品	防止沮喪狀態	12000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	沮喪
裝飾品類	ラークの紋章	裝飾品	防止麻痺狀態	14000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	混亂
裝飾品類	クラヴィスの本	裝飾品	可以防止除了戰鬥不能之外的所有狀態異常	35000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	即死以外
裝飾品類	リッチのゆびわ	裝飾品	"每回合增加MP50,減少HP50"	13000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
裝飾品類	力のうでわ	裝飾品	可以讓ATT提升3000	5	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無	
裝飾品類	守りのうでわ	裝飾品	可以讓DEF提升3000	0	5	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無	
裝飾品類	魔法のうでわ	裝飾品	可以讓MAG提升	3000	0	0	5	0	0	0	－	－	－	－	－	無
裝飾品類	早さのうでわ	裝飾品	可以讓SPD提升	3000	0	0	0	5	0	0	－	－	－	－	－	無
裝飾品類	マッスルリング	裝飾品	可以讓ATT大幅提升	6000	10	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
裝飾品類	アーマーリング	裝飾品	可以讓DEF大幅提升	6000	0	10	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
裝飾品類	スピリットリング	裝飾品	可以讓MAG大幅提升	6000	0	0	10	0	0	0	－	－	－	－	－	無
裝飾品類	スピードリング	裝飾品	可以讓SPD大幅提升	6000	0	0	0	10	0	0	－	－	－	－	－	無
裝飾品類	スーパーリング	裝飾品	可以讓4個能力值提升	14000	5	5	5	5	0	0	－	－	－	－	－	無
裝飾品類	戦士のうでわ	裝飾品	可以讓ATT與DEF大幅提升	12000	10	10	0	0	0	0						無
裝飾品類	魔道士のうでわ	裝飾品	可以讓MAG與SPD大幅提升	12000	0	0	10	10	0	0	－	－	－	－	－	無
裝飾品類	ロマンシングストーン	裝飾品	特殊能力的MP消費變成0	63000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
裝飾品類	フレイのかみかざり	裝飾品	擁有屬性的損傷全部減半	38000	0	0	0	0	0	0	半減	半減	半減	半減	半減	無
裝飾品類	レイラの鏡	裝飾品	防止毒、睡眠、混亂的狀態異常	22000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	毒睡麻
裝飾品類	デライトヒール	裝飾品	"每回合HP/MP回復10,女性角色專用"	26000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
裝飾品類	王様の像	裝飾品	"得到的經驗值提高25% ,男性專用"	26000	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
合成材料類	火のフラグメント	合成材料	"擁有火之屬性的道具,合成時使用"	2500	0	0	0	0	0	1	－	－	－	－	－	無
合成材料類	水のフラグメント	合成材料	"擁有水之屬性的道具,合成時使用"	2500	0	0	0	0	0	2	－	－	－	－	－	無
合成材料類	地のフラグメント	合成材料	"擁有地之屬性的道具,合成時使用"	2500	0	0	0	0	0	3	－	－	－	－	－	無
合成材料類	風のフラグメント	合成材料	"擁有風之屬性的道具,合成時使用"	2500	0	0	0	0	0	4	－	－	－	－	－	無
合成材料類	光のフラグメント	合成材料	"擁有光之屬性的道具,合成時使用"	2500	0	0	0	0	0	5	－	－	－	－	－	無
合成材料類	闇のフラクメント	合成材料	"擁有闇之屬性的道具,合成時使用"	2500	0	0	0	0	0	6	－	－	－	－	－	無
合成材料類	白くかがやく原石	合成材料	"未知的材料,道具合成時使用"	1200	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
合成材料類	軽い金属	合成材料	"未知的材料,道具合成時使用"	2400	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
合成材料類	かたい金属	合成材料	"未知的材料,道具合成時使用"	4800	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
合成材料類	謎の礦石	合成材料	"未知的材料,道具合成時使用"	9800	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
合成材料類	ラドの試藥	合成材料	"擁有擴大範圍之力,合成時使用"	5300	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
合成材料類	テムの根	合成材料	"擁有提高意志力的效果,合成時使用"	6600	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
合成材料類	知識の石板	合成材料	"記載古代知識的石板,合成時使用"	7900	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無
合成材料類	強力火藥	合成材料	合成時使用的高性能火藥	9200	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	無



技名	Lv	消耗MP	屬性	效果	說明
キュア	1	12	無	回復	回復同伴的生命值
キュア	2	12	無	回復	回復同伴的生命值
キュア	3	12	無	回復	回復同伴的生命值
フォースリング	1	18	無	物理攻擊	攻擊之後，有50%機會使對方混亂
フォースリング	2	18	無	物理攻擊	攻擊之後，有50%機會使對方混亂
フォースリング	3	18	無	物理攻擊	攻擊之後，有50%機會使對方混亂
サイレント	3	16	無	ST異常	讓對方無法使用特殊能力
リザレクション	3	48	無	回復	使無法戰鬥的同伴復活
インパルスボム	1	18	無	物理攻擊	加大衝擊波後，給予爆炸性的一擊
インパルスボム	2	18	無	物理攻擊	加大衝擊波後，給予爆炸性的一擊
インパルスボム	3	18	無	物理攻擊	加大衝擊波後，給予爆炸性的一擊
ディバイド	1	20	無	吸收HP	奪取敵人的生命值並分給同伴
ディバイド	2	20	無	吸收HP	奪取敵人的生命值並分給同伴
ディバイド	3	20	無	吸收HP	奪取敵人的生命值並分給同伴
クリスタルダスト	1	16	水	屬性攻擊	從地面噴出水柱貫穿敵人
クリスタルダスト	2	16	水	屬性攻擊	從地面噴出水柱貫穿敵人
クリスタルダスト	3	16	水	屬性攻擊	從地面噴出水柱貫穿敵人
ブレインブラスト	1	20	無	物理攻擊	攻擊對方後有50%機率使對方麻庳
ブレインブラスト	2	20	無	物理攻擊	攻擊對方後有50%機率使對方麻庳
ブレインブラスト	3	20	無	物理攻擊	攻擊對方後有50%機率使對方麻庳
マジックシールド	1	16	無	防禦	減少同伴受到各種攻擊的傷害
マジックシールド	2	16	無	防禦	減少同伴受到各種攻擊的傷害
マジックシールド	3	16	無	防禦	減少同伴受到各種攻擊的傷害
盗む	3	5	無	特殊	奪取對方的道具
リフレッシュ	1	8	無	回復	回復同伴除了不能戰鬥之外的異常狀態
リフレッシュ	2	8	無	回復	回復同伴除了不能戰鬥之外的異常狀態
リフレッシュ	3	8	無	回復	回復同伴除了不能戰鬥之外的異常狀態
ナイフレイン	1	12	無	物理攻擊	朝敵人射出無數刀子的攻擊
ナイフレイン	2	12	無	物理攻擊	朝敵人射出無數刀子的攻擊
ナイフレイン	3	12	無	物理攻擊	朝敵人射出無數刀子的攻擊
フェイタルダガー	3	20	無	特殊攻擊	使敵人的HP變成原來的1/10，對部分敵人無效
イクサイトメント	3	8	無	補助	在戰鬥時增加同伴的攻擊力
カーディッシュ	3	1	無	特殊	把怪物變成卡片來使用
ガードフィールド	1	8	無	補助	戰鬥時增加同伴的防禦力
ガードフィールド	2	8	無	補助	戰鬥時增加同伴的防禦力
ガードフィールド	3	8	無	補助	戰鬥時增加同伴的防禦力
ロブマインド	1	1	無	吸收MP	從一個敵人身上奪取MP
ロブマインド	2	1	無	吸收MP	從一個敵人身上奪取MP
ロブマインド	3	1	無	吸收MP	從一個敵人身上奪取MP
クロスジャベリン	1	16	無	物理攻擊	利用槍的迴轉引發出來的波動攻擊對方
クロスジャベリン	2	16	無	物理攻擊	利用槍的迴轉引發出來的波動攻擊對方
クロスジャベリン	3	16	無	物理攻擊	利用槍的迴轉引發出來的波動攻擊對方
ナパームエッジ	1	12	無	物理攻擊	用炸戰攻擊爆破範圍內的敵人
ナパームエッジ	2	12	無	物理攻擊	用炸戰攻擊爆破範圍內的敵人
ナパームエッジ	3	12	無	物理攻擊	用炸戰攻擊爆破範圍內的敵人
ダブルイリュージョン	1	18	無	物理攻擊	快速移動並給與敵人激烈的攻擊
ダブルイリュージョン	2	18	無	物理攻擊	快速移動並給與敵人激烈的攻擊
ダブルイリュージョン	3	18	無	物理攻擊	快速移動並給與敵人激烈的攻擊
ナイトレイド	1	20	無	物理攻擊	使四周陷入一片黑暗，並產生爆炸
ナイトレイド	2	20	無	物理攻擊	使四周陷入一片黑暗，並產生爆炸
ナイトレイド	3	20	無	物理攻擊	使四周陷入一片黑暗，並產生爆炸



技名	Lv	消耗MP	屬性	效果	說明
ダークアウト	1	8	無	補助	將身體溶入黑暗中，提高敏捷度
ダークアウト	2	8	無	補助	將身體溶入黑暗中，提高敏捷度
ダークアウト	3	8	無	補助	將身體溶入黑暗中，提高敏捷度
ヒートシェル	1	16	火	屬性攻擊	以熊熊燃燒的烈火攻擊敵人
ヒートシェル	2	16	火	屬性攻擊	以熊熊燃燒的烈火攻擊敵人
ヒートシェル	3	16	火	屬性攻擊	以熊熊燃燒的烈火攻擊敵人
ウォータークランブル	1	16	水	屬性攻擊	巨大的漩渦將敵人吞沒
ウォータークランブル	2	16	水	屬性攻擊	巨大的漩渦將敵人吞沒
ウォータークランブル	3	16	水	屬性攻擊	巨大的漩渦將敵人吞沒
ランドアクス	1	16	地	屬性攻擊	巨大的岩石在敵人頭上落下
ランドアクス	2	16	地	屬性攻擊	巨大的岩石在敵人頭上落下
ランドアクス	3	16	地	屬性攻擊	巨大的岩石在敵人頭上落下
エアブラスト	1	16	風	屬性攻擊	引起旋風將敵人切碎
エアブラスト	2	16	風	屬性攻擊	引起旋風將敵人切碎
エアブラスト	3	16	風	屬性攻擊	引起旋風將敵人切碎
ライトアロー	1	20	光	屬性攻擊	放出刺眼的光箭刺向敵人
ライトアロー	2	20	光	屬性攻擊	放出刺眼的光箭刺向敵人
ライトアロー	3	20	光	屬性攻擊	放出刺眼的光箭刺向敵人
ダークエクストリーム	1	20	闇	屬性攻擊	作出黑暗的結界將敵人包圍加以攻擊
ダークエクストリーム	2	20	闇	屬性攻擊	作出黑暗的結界敵人包圍加以攻擊
ダークエクストリーム	3	20	闇	屬性攻擊	作出黑暗的結界敵人包圍加以攻擊
ギガ・プラズマ	3	64	無	物理攻擊	因為擁有強烈的力量而被封印的究極咒文
Ω・BUSTER	1	5	無	特殊攻擊	依自己HP的高低給予敵方的傷害會有所不同
Ω・BUSTER	2	5	無	特殊攻擊	依自己HP的高低給予敵方的傷害會有所不同
Ω・BUSTER	3	5	無	特殊攻擊	依自己HP的高低給予敵方的傷害會有所不同
Ω・BREAKER	3	24	無	物理攻擊	在直線上1到5格發動波動
Ω・BURST	1	18	無	物理攻擊	攻擊自己周圍的敵人
Ω・BURST	2	18	無	物理攻擊	攻擊自己周圍的敵人
Ω・BURST	3	18	無	物理攻擊	攻擊自己周圍的敵人
MU・SO・U	1	15	無	補助	3回之間，攻擊無效化
MU・SO・U	2	15	無	補助	5回之間，攻擊無效化
MU・SO・U	3	15	無	補助	7回之間，攻擊無效化
ファイヤーストーム	3	32	火	屬性攻擊	以熊熊燃燒的烈火攻擊敵人
ストライクパワー	3	16	無	補助	增強我方的肌肉力量，提高攻擊力
エクスプロージョン	3	32	火	屬性攻擊	在敵人頭上引起大爆炸
テンダリーショック	3	16	無	補助	在一場戰鬥間，使敵方的防禦力下降
櫻花雷爆斬	3	20	無	物理攻擊	以集氣集中攻擊一個敵人
真空斬	3	16	無	物理攻擊	以真空刃將遠處的敵人切碎
紋次斬り	3	32	無	物理攻擊	一邊奪取敵人的體力一邊降低敵人的所有能力
咒縛劍	3	36	無	物理攻擊	強烈的一擊使敵人的身體麻痺
ルビーレーザー	3	20	無	物理攻擊	受到損傷之後，有50%的機率成為麻痺狀態
ダイヤモンドシャワー	3	20	無	物理攻擊	受到損傷之後，有50%的機率成為混亂狀態
プラチナプレッシャー	3	40	無	物理攻擊	受到損傷之後，有50%的機率成為重力狀態
ジュエリーボックス	3	50	無	回復	我方的HP回復之後，所有的能力都上升
ブレス	3	60	無	物理攻擊	吐出有如煙一般的氣息
ファイヤーブレス	3	16	火	屬性攻擊	吐出火屬性煙一般的氣息
ウォーターブレス	3	16	水	屬性攻擊	吐出水屬性煙一般的氣息
アースブレス	3	16	風	屬性攻擊	吐出風屬性煙一般的氣息
ウインドブレス	3	16	地	屬性攻擊	吐出地屬性煙一般的氣息
ライトブレス	3	16	光	屬性攻擊	吐出光屬性煙一般的氣息
ダークブレス	3	16	闇	屬性攻擊	吐出闇屬性煙一般的氣息
ほほえむ	3	4	無	物理攻擊	大無畏的笑聲給予精神上的損傷





技名	Lv	消耗MP	屬性	效果	説明1
自爆	3	0	無	自爆	以自己的生命交換，給周圍大傷害
火球	3	16	火	屬性攻擊	吐出火球給予周圍的人傷害
大火球	3	24	火	屬性攻擊	吐出巨大的火球給予周圍的人傷害
重力の液	3	16	無	ST異常	噴出綠色的汁液，使對手處在重力狀態
いかく	3	0	無	ST異常	威嚇對手，使其沈默
擴散	3	8	無	ST異常	將自己的身體擴散，讓周圍的人中毒
飛びかかる	3	8	無	ST異常	飛到對手頭上，使其成為中毒狀態
飛びかかる	3	12	無	ST異常	飛到對手頭上，使其成為麻痺狀態
飛びかかる	3	16	無	ST異常	飛到對手頭上，使其處在重力狀態
眠りの香り	3	12	無	ST異常	散出香甜的氣味，使對方睡著
マヒの香り	3	16	無	ST異常	散出香甜的氣味，使對方身體麻痺
混亂の香り	3	16	無	ST異常	散出香甜的氣味，使對方混亂
マヒの聲	3	8	無	ST異常	發出高分貝的聲音，使身體麻痺
沈默の聲	3	8	無	ST異常	發出高分貝的聲音，使對方沈默
即死の聲	3	32	無	ST異常	發出高分貝的聲音，使對方心臟停止
重力の胞子	3	8	無	ST異常	發散出細微的胞子，使其處在重力狀態
眠りの胞子	3	8	無	ST異常	發散出細微的胞子，使對方睡眠
マヒの胞子	3	12	無	ST異常	發散出細微的胞子，使身體麻痺
火の渦	3	24	火	屬性攻擊	捲起火屬性的旋風
地の渦	3	24	地	屬性攻擊	捲起地屬性的旋風
マヒの渦	3	28	無	物理攻擊	受到損傷之後，有50%的機率成為麻痺狀態
兩目	3	16	無	ST異常	眼中放出激烈的閃光，使其成為重力狀態
兩目	3	16	無	ST異常	眼中放出激烈的閃光，使其成為沈默狀態
兩目	3	16	無	ST異常	眼中放出激烈的閃光，使其成為麻痺狀態
体液	3	16	無	ST異常	噴出泥濘的液體，使對方混亂
重力の糸	3	16	無	ST異常	用細絲將對手纏住，封住對手的行動
眠りの術	3	16	無	ST異常	古傳的忍術之一、使對手沈睡
混亂の術	3	16	無	ST異常	古傳的忍術之一、使對手混亂
復活	3	24	無	回復	使戰鬥不能的同伴復活
召喚	3	16	無	召喚	召喚自己的分身
惡魔召喚	1	20	闇	屬性攻擊	召喚出暗闇的惡魔，給予闇屬性的傷害
惡魔召喚	2	28	闇	屬性攻擊	召喚出暗闇的惡魔，給予闇屬性的傷害
惡魔召喚	3	36	闇	屬性攻擊	召喚出暗闇的惡魔，給予闇屬性的傷害
沈默の遠吠え	3	5	無	ST異常	發出叫聲使周圍的敵人成為沈默狀態
重力の遠吠え	3	8	無	ST異常	發出叫聲使周圍的敵人成為重力狀態
ブラスト	3	8	無	物理攻擊	使用帶有雷的光之玉給予對方的神經傷害
超音波	3	6	無	ST異常	發出穿耳的高音，使對手處在混亂狀態
石像化	3	24	無	補助	使身體像石頭一般堅固，提高防禦力
クリスタル化	3	32	無	補助	一回之間不會受到物理攻擊
取り付く	3	24	無	ST異常	纏住對手身體，使其混亂
連れ行く	3	32	無	ST異常	將靈魂帶到暗闇，使對手死亡
連れ行く	0	0	無	ST異常	將靈魂帶到暗闇，使對手死亡
かね	3	50	無	物理攻擊	吊鐘從你的頭上落下
機關砲	3	4	無	物理攻擊	用手上裝備的機關砲掃射
レーザー機關砲	3	8	無	物理攻擊	用手上裝備的雷射機關砲掃射
めった斬り	3	12	無	物理攻擊	對一個敵人連砍
真空斬	3	18	無	物理攻擊	以劍放出波動貫穿直線上的敵人

特殊能力一覽表

技名	Lv	消耗MP	屬性	效果	說明1
回復の波動	3	16	無	回復	在周圍散出自己的氣回復同伴的體力
攻擊の波動	3	12	無	物理攻擊	在兩手中集氣，一口氣放出
ヤリ投げ	3	12	無	物理攻擊	對在遠方的敵人以槍投射
腕ねらい	3	16	無	物理攻擊	攻擊對手的弱點，使其成為沈默狀態
劍舞	3	12	無	物理攻擊	以劍舞來給予周圍的敵人損傷
ハリケーンアタック	3	12	無	物理攻擊	揮動鞭子給予周圍的敵人損傷
サークルライアット	3	16	無	物理攻擊	在自己的周圍，用槍上下左右地掃射
ハチのす	3	18	無	物理攻擊	對一個敵人用槍掃射
ソニックウェイブ	3	16	無	物理攻擊	以音速的波動貫穿直線上的敵人
ゾーンヒール	3	32	無	回復	回復自己和周圍的同伴的體力
キルゾーン	3	48	無	ST異常	使周圍的敵人即死
爆彈投げ	3	12	無	物理攻擊	向敵方投擲爆彈
ためる	3	4	無	補助	集氣提高自己的攻擊力
種飛ばし	3	2	無	物理攻擊	將種子撒向天空射向敵人
なぎはらう	3	8	無	物理攻擊	甩動尾巴將敵人掃平
ラマダ拳法	3	12	無	物理攻擊	馬拉達僧侶所使用的特殊攻擊
ピックポケット	3	1	無	特殊	奪取敵人所持有的寶物
手足を引っこめる	3	4	無	補助	把手和腳縮到身體裡面，提高防禦力
ヘモジーハンマー	3	16	無	ST異常	變成黑摩紀！
アイシクルケイジ	3	0	水	屬性攻擊	地面上出現冰錐，給予對手損傷
ブリザードホーン	3	0	水	屬性攻擊	從角放出雷電，在周圍捲起山嵐
アイスマッシャー	3	0	水	屬性攻擊	以巨大的冰柱衝向一個敵人
プリズムウォール	3	0	無	召喚	召喚冰巨人
サイクロンファング	3	0	無	物理攻擊	在自己周圍射出無數的刺
フィルシィミスト	3	0	無	物理攻擊	在頭的周圍放出毒煙
レイジングブレイズ	3	0	火	屬性攻擊	做出巨大的火柱將敵人包圍
リボーン・ヘッド	3	0	無	特殊	將頭和尾巴調換
ハサミなぎはらい	3	0	無	物理攻擊	用巨大的剪刀將敵人斬斷
トゲつきさし	3	0	無	物理攻擊	用剪刀將敵人夾住，再以刺刺穿
ファシネイトレーザー	3	0	無	物理攻擊	打開剪刀用巨型雷射照射
キリングミスト	3	0	無	物理攻擊	在自己的周圍放出毒煙
翼連斬	3	0	無	物理攻擊	用巨大的劍往下斬殺
封雷斬	3	0	無	物理攻擊	用劍召喚雷電斬殺敵人
雷神裂破	3	0	無	物理攻擊	在敵人的頭上落下雷擊
雷掌無雙	3	0	無	物理攻擊	以拳頭召喚雷電給敵人一擊
鬼火召雷	3	0	無	召喚	召喚鬼火
トランスフォーム	3	0	無	特殊	－移到扇形雷射發射體制－
チェーンガン掃射	3	0	無	物理攻擊	用機槍掃射周圍的敵人
高軌道大型炸裂彈	3	0	無	物理攻擊	用飛彈將周圍的敵人擊落
M・チャンバー	3	0	無	召喚	召喚甲殼蟲
S・F－a－V・L	3	0	無	物理攻擊	對會動的物體全部加以攻擊
モールスクレイプ	3	0	無	物理攻擊	揮動比自己身高還高的大槌
フリックシールド	3	0	無	物理攻擊	用巨大的盾來攻擊敵人
トリロジーブロウ	3	0	無	補助	以集氣來提高自己的敏捷度
ワイルドシャウト	3	0	無	補助	提高在自己身邊的同伴的攻擊力
ブレイクスライド	3	0	無	物理攻擊	以自己為中心發出波動，給予傷害
ガトリングバレッジ	3	0	無	物理攻擊	－目標、直線上的敵人－
ショートキャノン	3	0	無	物理攻擊	－對接近中的敵人攻擊－
フレンジーレーザー	3	0	無	物理攻擊	－清除一切的障礙物－



技名	Lv	消耗MP	屬性	效果	說明1
リアクターフレア	3	0	火	屬性攻擊	發出火焰的波浪燃燒周圍的敵人
グラビティブレス	3	0	風	屬性攻擊	用巨大的風將敵人捲上天空，再摔下地面
ボルテクス・ストーム	3	0	風	屬性攻擊	噴出的火焰變成龍捲風攻擊敵人
フィアークリムゾン	3	0	無	物理攻擊	從本體射出BIT將敵人包圍並加以攻擊
白影雙刃	3	0	無	物理攻擊	一邊高速移動，持劍貫穿敵人
嵐舞・散華縫弁	3	0	無	物理攻擊	用無數的刀突刺，再以西洋劍給予致命的一擊
ディバイドブレード	3	0	無	物理攻擊	給予周圍的敵人損傷
禍根の渦	3	0	無	物理攻擊	使人腦中的回憶崩潰，擾亂他的精神
審判の	3	0	無	物理攻擊	利用海浪的波紋將敵人包圍
モラル崩壊	3	0	無	物理攻擊	無數的火焰超越時空襲來
暗黒の閃光	3	0	無	物理攻擊	藉著黑暗的力量將所有的特殊效果打消
混沌の衝動	3	0	闇	屬性攻擊	全身放出黑暗的火焰
罪惡の萌芽	3	0	無	物理攻擊	散佈罪惡，使敵人爆炸
終焉降臨	3	0	無	吸收HP	奪走敵人的體力成為自己的體力
ファイヤーブレス	3	16	火	屬性攻擊	吐出火屬性煙一般的氣息
ウォーターブレス	3	16	水	屬性攻擊	吐出水屬性煙一般的氣息
ダークブレス	3	16	闇	屬性攻擊	吐出闇屬性煙一般的氣息
フレンジーレーザー	3	0	無	物理攻擊	－清除一切的障礙物－
フレンジーレーザー	3	0	無	物理攻擊	－清除一切的障礙物－
火炎放射	3	0	火	屬性攻擊	燒光前方的敵人
ヒートシェル	0	0	火	屬性攻擊	以熊熊燃燒的烈火攻擊敵人
おやすみ	3	16	無	ST異常	讓眼前的敵人睡著
さようなら	3	32	無	ST異常	讓眼前的敵人死亡
ファイヤーブレス	1	16	火	屬性攻擊	吐出火屬性煙一般的氣息
ウォーターブレス	2	16	水	屬性攻擊	吐出水屬性煙一般的氣息



	合成物	材料1	材料2	材料3	材料4	材料5	材料6
道具	萬能藥	毒よけの實	痛烈な針	反發の木の實	ミント	緑の想い出草	ルウの藥
道具	みんなの萬能藥	萬能藥	ラドの試藥	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
道具	すごい藥草	藥草	テムの根	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
道具	もっとすごい藥草	すごい藥草	テムの根	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
道具	みんなの藥草	すごい藥草	ラドの試藥	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
道具	新みんなの藥草	みんなの藥草	テムの根	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
道具	すごい魔法のリンゴ	魔法のリンゴ	テムの根	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
道具	超すごい魔法のリンゴ	すごい魔法のリンゴ	テムの根	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
道具	みんなのリンゴ	すごい魔法のリンゴ	ラドの試藥	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
道具	新みんなのリンゴ	みんなのリンゴ	テムの根	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
道具	アンブロシア	生命の木の實	テムの根	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
道具	エリクシールの實	魔力の實	テムの根	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
道具	すごい爆彈	爆彈	ラドの試藥	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
道具	超すごい爆彈	すごい爆彈	輕い金屬	テムの根	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
道具	最強爆彈	超すごい爆彈	かたい金屬	彈力火藥	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
劍	銀の劍	こうてつの劍	白くかがやく原石	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
劍	超合金の劍	プラチナの劍	輕い金屬	かたい金屬	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
劍	ルーンの劍	プラチナの劍	謎の礦石	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
劍	フランベルジュ	プラチナの劍	火のフラグメント	すごい魔法のリンゴ	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
劍	アイスセイバー	プラチナの劍	水のフラグメント	すごい魔法のリンゴ	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
劍	シルヴァンソード	プラチナの劍	地のフラグメント	すごい魔法のリンコ	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
劍	ストームセイバー	プラチナの劍	風のフラグメント	すごい魔法のリンコ	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
劍	レイソード	プラチナの劍	光のフラグメント	すごい魔法のリンゴ	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
劍	ディアボリックソード	プラチナの劍	闇のフラグメント	すごい魔法のリンゴ	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
劍	マジックソード	魔法の葉	超合金の劍	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
小刀	シルバーナイフ	スチールナイフ	白くかがやく原石	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
小刀	超合金のナイフ	プラチナナイフ	輕い金屬	かたい金屬	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
小刀	ルーンダガー	プラチナナイフ	謎の礦石	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
小刀	アサシンナイフ	毒よけの實	シルバーナイフ	かたい金屬	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
小刀	サイレントダガー	痛烈な針	シルバーナイフ	かたい金屬	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
小刀	グラビティダガー	反發の木の實	プラチナナイフ	テムの根	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
小刀	眠りのナイフ	ミシト	クリスタルナイフ	テムの根	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
小刀	マインドスマッシャー	緑の想い出草	クリスタルナイフ	知識の石板	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
小刀	かげぬい	やる氣ゼリー	クリスタルナイフ	知識の石板	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
小刀	パロのナイフ	ルーンダガー	バロの實	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
小刀	盜賊のダガー	クリスタルナイフ	バロの實	白くかがやく原石	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
小刀	みかわしのナイフ	プラチナナイフ	バロの實	輕い金屬	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
茅	シルハーサリッサ	こうてつのヤリ	白くかがやく原石	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
茅	超合金のヤリ	クリスタルのハリ	輕い金屬	かたい金屬	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
茅	ルーンスピア	プラチナサリッサ	謎の礦石	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
茅	ミューズのランス	プラチナサリッサ	パロの實	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
茅	カーディッシュのヤリ	痛烈な針	ルウの藥	プラチナサリッサ	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
茅	ノルのヤリ	カーデイ，シュのヤリ	ネクタルの實	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
茅	マグマのヤリ	クリスタルのヤリ	水のフラグメント	すこい魔法のリンコ	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
茅	ブリザードのヤリ	クリスタルのヤリ	火のフラグメント	すこい魔法のリンコ	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
茅	ガイアのヤリ	クリスタルのヤリ	風のフラグメント	すこい魔法のリンコ	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
茅	ハリケーンのヤリ	クリスタルのヤリ	地のフラグメント	すごい魔法のリンゴ	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
茅	聖なるヤリ	クリスタルのヤリ	闇のフラグメント	すごい魔法のリンゴ	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
茅	黑きヤリ	クリスタルのヤリ	光のフラグメント	すごい魔法のリンゴ	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
槍	アサルトマシンガン	SMG	輕い金屬	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
槍	チェーンガン	ヘビーマシンガン	輕い金屬	かたい金屬	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
槍	ロケットランチャー	クレネードランチャー	かたい金屬	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
槍	ピースメーカー	リボルハー	輕い金屬	強力火藥	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
槍	ジェットガン	すごい爆彈	ロケットランチャー	輕い金屬	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
槍	ショットガン	アサルトマシンカン	輕い金屬	強力火藥	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
槍	ナイトメア	アサルトマシンカン	強力火藥	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
槍	ハンターライフル	ピースメーカー	ショットガン	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
槍	スナイパーライフル	ハンターライフル	強力火藥	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
槍	強力ショットガン	ナイトメア	水のフラグメント	地のフラクメント	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
槍	ラブ&ルナー	スナイパーライフル	謎の礦石	強力火藥	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
槍	ストーンガン	最強爆彈	グレナートランチャー	しずめる木の實	アイスセイハー	ーーーーー	ーーーーー
杖	超合金ロッド	プラチナロッド	輕い金屬	かたい金屬	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
杖	ルーンワンド	プラチナロッド	白くかかやく原石	テムの根	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
杖	ミラージュロッド	魔法の葉	パロの實	プラチナロット	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
杖	フォースロッド	魔力の實	魔法の葉	プラチナロット	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
杖	ブラッドワンド	すごい藥草	すごい魔法のリンゴ	クリスタルロッド	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
杖	ドレインワンド	もっとすこい藥草	超すごい魔法のリンゴ	クリスタルロッド	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
杖	マジックスティック	魔力の實	ルーンワンド	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
杖	トゥルースティック	魔力の實	マジックスティック	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
杖	ミスティックロッド	魔法のリンゴ	超合金ロッド	知識の石板	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
杖	セイクリットロッド	魔法のリンゴ	ルーンワンド	知識の石板	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
杖	強力なつえ	プラチナロット	トゥルーステイック	知識の石板	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー
雙面劍	チタンブレード	プラチナフレート	輕い金屬	かたい金屬	ーーーーー	ーーーーー	ーーーーー



	合成物	材料1	材料2	材料3	材料4	材料5	材料6
雙面劍	ルーンブレード	プラチナブレード	謎の礦石	――――	――――	――――	――――
雙面劍	アベンジャー	パロの實	シルバーブレード	――――	――――	――――	――――
雙面劍	ガーディアン	レコの實	シルバーブレード	――――	――――	――――	――――
雙面劍	ブレイズガード	クリスタルブレード	火のフラクメント	――――	――――	――――	――――
雙面劍	グラシアルガード	クリスタルブレード	水のフラグメント	――――	――――	――――	――――
雙面劍	アースキーパー	クリスタルブレード	地のフラグメント	――――	――――	――――	――――
雙面劍	ウインドキーパー	クリスタルブレード	風のフラグメント	――――	――――	――――	――――
雙面劍	ライトプロテクター	クリスタルブレード	光のフラグメント	――――	――――	――――	――――
雙面劍	ダークプロテクター	クリスタルブレード	闇のフラグメント	――――	――――	――――	――――
雙面劍	ライフスティーラー	ブレイスガード	グラシアルガード	アースキーパー	ウインドキーハー	ライトプロテクター	ダークプロテクター
裝備	シルバーメイル	鐵のよろい	白くかかやく原石	――――	――――	――――	――――
裝備	ルーンアーマー	プラチナメイル	謎の礦石	――――	――――	――――	――――
裝備	火のよろい	鐵のよろい	火のフラグメント	知識の石板	――――	――――	――――
裝備	水のよろい	鐵のよろい	水のフラグメント	知識の石板	――――	――――	――――
裝備	地のよろい	鐵のよろい	地のフラグメント	知識の石板	――――	――――	――――
裝備	風のよろい	鐵のよろい	風のフラグメント	知識の石板	――――	――――	――――
裝備	光のよろい	鐵のよろい	光のフラグメント	知識の石板	――――	――――	――――
裝備	闇のよろい	鐵のよろい	闇のフラグメント	知識の石板	――――	――――	――――
裝備	しんぴのよろい	もっとすごい藥草	ルーンアーマー	知識の石板	――――	――――	――――
裝備	ゆうしゃのよろい	ルーンアーマー	知識の石板	謎の礦石	――――	――――	――――
裝備	かがやくよろい	プラチナメイル	白くかがやく原石	――――	――――	――――	――――
裝備	ハンターのマント	毛皮のマント	白くかかやく原石	――――	――――	――――	――――
裝備	ルーンローブ	プラチナのローフ	謎の礦石	――――	――――	――――	――――
裝備	火のローブ	プラチナのローブ	火のフラクメント	テムの根	――――	――――	――――
裝備	水のローブ	プラチナのローフ	水のフラグメント	テムの根	――――	――――	――――
裝備	地のローブ	プラチナのローフ	地のフラクメント	テムの根	――――	――――	――――
裝備	風のローブ	プラチナのローフ	風のフラグメント	テムの根	――――	――――	――――
裝備	光のローブ	プラチナのローフ	光のフラグメント	テムの根	――――	――――	――――
裝備	闇のローブ	プラチナのローフ	闇のフラグメント	テムの根	――――	――――	――――
裝備	けんじゃのローブ	火のフラグメント	水のフラグメント	地のフラクメント	風のフラクメント	光のフラグメント	闇のフラクメント
裝備	きせきのローブ	もっとすごい藥草	プラチナのローブ	テムの根	――――	――――	――――
裝備	きょむのローブ	プラチナのローフ	ラトの試藥	知識の石板	――――	――――	――――
裝備	銀のむねあて	チェインベスト	白くかがやく原石	――――	――――	――――	――――
裝備	ルーンベスト	プラチナのむねあて	謎の礦石	――――	――――	――――	――――
裝備	火のベスト	プラチナのむねあて	火のフラクメント	輕い金屬	――――	――――	――――
裝備	水のベスト	プラチナのむねあて	水のフラグメント	輕い金屬	――――	――――	――――
裝備	地のベスト	プラチナのむねあて	地のフラグメント	輕い金屬	――――	――――	――――
裝備	風のベスト	プラチナのむねあて	風のフラグメント	輕い金屬	――――	――――	――――
裝備	光のベスト	プラチナのむねあて	光のフラグメント	輕い金屬	――――	――――	――――
裝備	闇のベスト	プラチナのむねあて	闇のフラクメント	輕い金屬	――――	――――	――――
裝備	トレジャーベスト	プラチナのむねあて	パロの實	謎の礦石	――――	――――	――――
裝備	ラッキーベスト	みなぎる果實	銀のむねあて	知識の石板	――――	――――	――――
裝備	炎のまよけ	赤のごふ	火のフラクメント	――――	――――	――――	――――
裝備	冰のまよけ	青のごふ	水のフラグメント	――――	――――	――――	――――
裝備	大地のまよけ	黃のごふ	地のフラグメント	――――	――――	――――	――――
裝備	嵐のまよけ	綠のごふ	風のフラグメント	――――	――――	――――	――――
裝備	光のまよけ	白のごふ	光のフラグメント	――――	――――	――――	――――
裝備	闇のまよけ	黑のごふ	闇のフラグメント	――――	――――	――――	――――
裝備	フレイムメダリオン	炎のまよけ	知識の石板	――――	――――	――――	――――
裝備	ハイドロメダリオン	冰のまよけ	知識の石板	――――	――――	――――	――――
裝備	アースメダリオン	大地のまよけ	知識の石板	――――	――――	――――	――――
裝備	ウインドメダリオン	嵐のまよけ	知識の石板	――――	――――	――――	――――
裝備	ホーリーメダリオン	光のまよけ	知識の石板	――――	――――	――――	――――
裝備	アビサルメダリオン	闇のまよけ	知識の石板	――――	――――	――――	――――
裝備	フォースアミュレット	炎のまよけ	冰のまよけ	大地のまよけ	嵐のまよけ	光のまよけ	闇のまよけ
裝備	毒よけの指輪	毒よけの實	白くかがやく原石	――――	――――	――――	――――
裝備	たかの像	痛烈な針	白くかかやく原石	――――	――――	――――	――――
裝備	マグネティックベルト	反發の木の實	白くかかやく原石	――――	――――	――――	――――
裝備	スリープレスガード	ミント	輕い金屬	――――	――――	――――	――――
裝備	タンザナイト	綠の想い出草	輕い金屬	――――	――――	――――	――――
裝備	アンチヘモジー	やる氣ゼリー	かたい金屬	――――	――――	――――	――――
裝備	ラークの紋章	ルウの藥	かたい金屬	――――	――――	――――	――――
裝備	クラヴィスの本	萬能藥	謎の礦石	知識の石板	――――	――――	――――
裝備	リッチのゆびわ	命のリンゴ	魔法のうでわ	謎の礦石	知識の石板	――――	――――
裝備	マッスルリング	ちからの實	力のうでわ	テムの根	――――	――――	――――
裝備	アーマーリング	レコの實	守りのうでわ	テムの根	――――	――――	――――
裝備	スピリットリング	魔法の實	魔法のうでわ	テムの根	――――	――――	――――
裝備	スピードリング	パロの實	早さのうでわ	テムの根	――――	――――	――――
裝備	スーパーリング	力のうでわ	守りのうでわ	魔法のうでわ	早さのうてわ	謎の礦石	――――
裝備	戰士のうでわ	マッスルリング	アーマーリング	知識の石板	――――	――――	――――
裝備	魔道士のうでわ	スピリットリング	スピードリング	知識の石板	――――	――――	――――

事務所工作一覽表

章	事件	事件名稱	發生地點	事件發生條件	事件消滅條件	放棄	報酬	GP
1章	1	獵人資格的考驗	イティオ	一開始就存在	不會消失	不可	0G	5GP
〃	2	希望能守護重要的藥草	イティオ	完成事件1	先接下事件6的委託	不可	80G	6GP
〃	3	希望能送補給品	イティオ	完成事件1	先接下事件6的委託	不可	100G	6GP
〃	4	希望能擊退恐怖的生物	イティオ	完成事件1	先接下事件6的委託	不可	120G	7GP
〃	5	誠徵！試驗官的助手	イティオ	完成事件2~4其中1件	先接下事件6的委託	OK	100G	8GP
〃	6	渡過海將怪獸的卵送回	イティオ	完成事件2~5其中2件	不會消失	不可	150G	8GP
2章	7	把喜歡卡片的男孩一起帶回	リノ	一定發生	不會消失	不可	180G	9GP
〃	8	リノ的獵人請總動員，這是一場激烈的戰爭！	リノ	完成事件7	先接下事件11的委託	不可	200G	8GP
〃	9	當畫家的模特兒	リノ	完成事件7	先接下事件11的委託	OK	160G	5GP
〃	10	希望能抓到行為可疑的男子	リノ	完成事件7	先接下事件11的委託	OK	170G	7GP
〃	11	找尋能夠領養怪獸的人	リノ	完成事件11	不會消失	不可	180G	8GP
〃	12	剷除アストーニ橋的盜賊集團	リノ	完成事件11	先接下事件15的委託	不可	200G	7GP
〃	13	讓畫家的新作出爐吧	リノ	完成事件11	先接下事件15的委託	不可	170G	5GP
〃	14	將コレリア街道的怪物驅逐	リノ	完成事件11	先接下事件15的委託	不可	200G	7GP
〃	15	謎樣飛行物體的回收	リノ	完成事件12~14其中1件	不會消失	不可	190G	9GP
〃	16	出現在地下室，身藏炸彈的男子	リノ	完成事件15	先接下事件20的委託	OK	180G	8GP
〃	17	尋找可以跟パンディット遊玩的同伴	リノ	完成事件15	先接下事件20的委託	OK	150G	5GP
〃	18	做畫家的保鑣	リノ	完成事件15	先接下事件20的委託	OK	160G	7GP
〃	19	希望能見「ロっくん」一面！	リノ	完成事件15	先接下事件20的委託	OK	150G	6GP
〃	20	請將這謎一般的物體送去鑑定	リノ	完成事件16~19其中2件	不會消失	不可	220G	9GP
3章	21	調查ギスレム的人口	ギスレム	到ギスレム的第一個事件	不會消失	不可	200G	8GP
〃	22	一位滿懷憂愁的客人	ギスレム	完成事件21	先接下事件27的委託	OK	240G	6GP
〃	23	發電所所長的危機	ギスレム	完成事件21	先接下事件27的委託	OK	320G	9GP
〃	24	將サビ荒地出現的怪物擊退	ギスレム	完成事件21	先接下事件27的委託	OK	300G	7GP
〃	25	流浪商人發明新藥！	ギスレム	完成事件21	先接下事件27的委託	OK	260G	6GP
〃	26	一起向ジャンク山出發	ギスレム	完成事件21	先接下事件27的委託	OK	80G	9GP
〃	27	拿到重要的合成用道具	ギスレム	完成事件22~26其中2件	不會消失	不可	270G	8GP
〃	28	追討ガレキ瀑布的盜賊團	ギスレム	完成事件27	先接下事件32的委託	OK	300G	7GP
〃	29	尋找秘密的果實	ギスレム	完成事件27	先接下事件32的委託	OK	250G	6GP
〃	30	大量出現的怪物！？	ギスレム	完成事件27	先接下事件32的委託	OK	300G	9GP
〃	31	尋求參加合成大會的伙伴	ギスレム	完成事件27	先接下事件32的委託	OK	280G	7GP
〃	32	在闇市賣出合成道具	ギスレム	完成事件28~31其中2件	不會消失	不可	270G	6GP
〃	33	第2次發電所所長的危機	ギスレム	完成事件32	先接下事件45的委託	OK	350G	9GP
4章	34	在闇市的物品買賣比賽	テスタ	完成事件32	先接下事件38的委託	OK	300G	10GP
〃	35	消除「墜落跡の抜け道」的怪物	テスタ	完成事件32	先接下事件38的委託	OK	300G	7GP
〃	36	流動道具協會會員的新發現	テスタ	完成事件32	先接下事件38的委託	OK	260G	8GP
〃	37	專賣店的宣傳	テスタ	完成事件32	先接下事件38的委託	OK	220G	6GP
〃	38	捕捉闇市的小偷	テスタ	完成事件33~37其中2件	無法消失	不可	360G	7GP
〃	39	取回水之珠	テスタ	一定發生	不會消失	不可	350G	12GP
〃	40	平息民眾暴動	ギスレム	第4章・水之球被偷之後	第4章・トッシュ成為同伴之後	OK	250G	9GP
〃	41	要怎樣才能讓感情更好？	ギスレム	完成事件39	先接下事件45的委託	OK	100G	6GP
〃	42	トッシュ老大的秘密委託	テスタ	完成事件39	先接下事件45的委託	OK	320G	9GP
〃	43	送東西去北スラート	テスタ	完成事件39	先接下事件45的委託	OK	300G	7GP
〃	44	趕走南之棧橋的盜賊團	テスタ	完成事件39	先接下事件45的委託	OK	300G	7GP
〃	45	把貴重資料運往大圖書館	テスタ	完成事件41~42其中1件	不會消失	不可	270G	9GP

事務所工作一覽表

章	事件	事件名稱	發生地點	事件發生條件	事件消滅條件	放棄	報酬	GP
5章	46	敬告全ハンター追查ティクバ事件	ベイサス	一定發生	不會消失	不可	200G	10GP
〃	47	犯人就在這裡面！	ベイサス	完成事件46	先接下事件51的委託	OK	300G	8GP
〃	48	趕走ロマ湖畔的盜賊	ベイサス	完成事件46	先接下事件51的委託	OK	400G	8GP
〃	49	我最喜歡的狗狗	ベイサス	完成事件46	先接下事件51的委託	OK	500G	6GP
〃	50	去「真の地の道」之路	ベイサス	完成事件46	先接下事件51的委託	OK	360G	9GP
〃	51	收集留存歷史的証言	ベイサス	完成事件47～50其中2件	不會消失	不可	410G	10GP
〃	52	無人家中傳來怪聲！	ベイサス	完成事件51	先接下事件56的委託	OK	360G	8GP
〃	53	幫忙占卜師サニア	ベイサス	完成事件51	先接下事件56的委託	OK	300G	8GP
〃	54	流浪的協會兄妹的新發現	ベイサス	完成事件51	先接下事件56的委託	OK	340G	6GP
〃	55	見習ラマダ僧的私奔事件	ベイサス	完成事件51	先接下事件56的委託	OK	340G	7GP
〃	56	大僧正代理イーガ的密使	ベイサス	完成事件52～55其中2件	不會消失	不可	500G	10GP
6章	57	解開神秘紙條的暗號	バルトス	完成事件56	先接下事件61的委託	OK	500G	9GP
〃	58	找出モンスターカード的意義	バルトス	完成事件56	先接下事件61的委託	OK	450G	8GP
〃	59	趕走トカーラの廢墟的怪物	バルトス	完成事件56	先接下事件61的委託	OK	500G	7GP
〃	60	指揮官就是你！	バルトス	完成事件56	先接下事件61的委託	OK	500G	9GP
〃	61	擔任武鬥大會的準備工作	バルトス	完成事件57～60其中2件	不會消失	不可	450G	10GP
〃	62	讓退休モンスター再燃起活力	バルトス	完成事件61	先接下事件64的委託	OK	400G	7GP
〃	63	幫流浪旅店做開店準備	バルトス	完成事件61	先接下事件64的委託	OK	440G	6GP
〃	64	保護武鬥大會的優勝獎品	バルトス	完成事件61	不會消失	不可	450G	11GP
〃	65	趕走ダータネル海岸的盜賊	バルトス	"接受事件69的委託	DISK2交換之後，在ラグナーク海岸上岸	OK	500G	7GP
〃	66	ロシュフォール發生大事件	バルトス	"接受事件69的委託	DISK2交換之後，在ラグナーク海岸上岸	OK	800G	7GP
〃	67	英雄グルガ委託（嚴禁洩密）	バルトス	"接受事件69的委託	DISK2交換之後，在ラグナーク海岸上岸	OK	450G	10GP
〃	68	キャッチー・マママン的煩惱	バルトス	"接受事件69的委託	DISK2交換之後，在ラグナーク海岸上岸	OK	440G	6GP
〃	69	找出アカデミー的本部！	バルトス	一定發生	不會消失	不可	1000G	11GP
7章	70	帶給ラマダ寺新風氣	ベイサス	完成事件69之後	先接下事件92的委託	OK	500G	7GP
〃	71	ロシュフォール發生存亡危機	バルトス	無法從アカデミー內部離開	先接下事件81的委託	OK	800G	8GP
〃	72	寶物迷宮的探險	テスタ	完成事件69之後	先接下事件98的委託	OK	500G	9GP
〃	73	事務所職員明天要如何？	バルトス	完成事件69之後	先接下事件81的委託	OK	500G	7GP
〃	74	みどろ沼特製資材防衛線	イティオ	完成事件69之後	先接下事件102的委託	OK	500G	9GP
〃	75	想去超有名畫家的畫展	リノ	完成事件69之後	先接下事件84或86的委託	OK	480G	5GP
〃	76	去和魔法使ゴーゲン見面！	ベイサス	一定發生	不會消失	不可	800G	12GP
〃	77	極惡ハンター在何處？	ギスレム	完成事件69	先接下事件90或93的委託	OK	500G	7GP
〃	78	尋找歌姬的バックダンサー	バルトス	完成事件69	先接下事件81的委託	OK	380G	9GP
〃	79	恐怖！F1ヘモジー的村落	リノ	完成事件69	先接下事件84或86的委託	OK	500G	8GP
〃	80	徵人！カジノ宴會準備人員	テスタ	完成事件69	先接下事件86的委託	OK	550G	6GP



事務所工作一覽表

章	事件	事件名稱	發生地點	事件發生條件	事件消滅條件	[illegible]	報酬	GP
"	81	去尋找不滅の鋼！	ハルトス	完成78~80其中兩個事件	不會消失	不可	800G	13GP
"	82	アカデミー的真相	ベイサス	完成事件76	先接下事件92的委託	OK	550G	11GP
"	83	偉大的研究書在哪裡？	ギスレム	完成事件76	先接下事件90的委託	OK	540G	8GP
"	84	保護ペルニガ村的秘寶	リノ	完成事件76	先接下事件86的委託	OK	600G	7GP
"	85	布娃娃增加之謎	テスタ	完成事件76	先接下事件98的委託	OK	540G	6GP
"	86	拿到久遠の大樹！	リノ	一定發生	不會消失	不可	800G	13GP
"	87	拯救パンディラ的欠債家庭	テスタ	完成事件81	先接下事件98的委託	OK	480G	8GP
"	88	抓住惡人劍士！	バルトス	完成事件81	向マスター報告聖櫃已經完成	OK	420G	9GP
"	89	沉眠於地下金庫的神秘寶箱	バルトス	完成事件81	向マスター報告聖櫃已經完成	OK	540G	8GP
"	90	要送的東西是什麼？	ギスレム	[illegible]	先接下事件92的委託	OK	450G	6GP
"	91	做流浪職員的保鑣	ギスレム	完成事件81	向マスター報告聖櫃已經完成	OK	530G	7GP
"	92	尋找不變の水！	ベイサス	一定發生	不會消失	不可	800G	13GP
"	93	永遠的愛！F1最後的告白	イティオ	完成事件86	向マスター報告聖櫃已經完成	OK	370G	6GP
"	94	趕走カリオテ洞窟的怪物	バルトス	完成事件86	先接下事件98的委託	OK	500G	8GP
"	95	「虹色橋團」最後的決戰	リノ	完成事件86	向マスター報告聖櫃已經完成	OK	1000G	7GP
"	96	ロシュフォール家的機密事業計劃	バルトス	完成事件86	先接下事件98的委託	OK	1200G	6GP
"	97	保護歌姬ライア的舞台	イティオ	完成事件86	向マスター報告聖櫃已經完成	OK	360G	10GP
"	98	尋找永遠の炎	テスタ	一定發生	不會消失	不可	800G	13GP
"	99	第一回「モンスターカード大會」	リノ	完成事件98	向マスター報告聖櫃已經完成	OK	630G	8GP
"	100	ロシュフォール家千金失蹤事件	バルトス	完成事件98	向マスター報告聖櫃已經完成	OK	900G	9GP
"	101	尋找傳說中モンスター	ギスレム	完成事件98	向マスター報告聖櫃已經完成	OK	360G	7GP
"	102	完成新的聖櫃	バルトス	一定發生	不會消失	不可	1000G	18GP



231

台北縣新店市復興路45號6樓

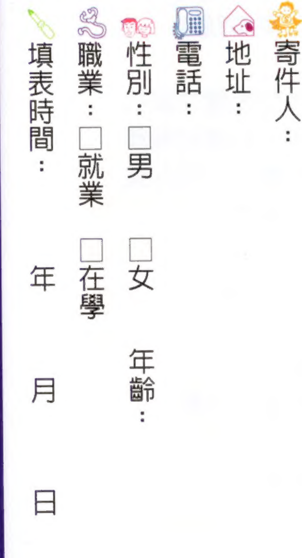
尖端出版有限公司

GAME編輯部（G2工組）收

廣告回函
台灣北區郵政管理局登記證
北台字第2674號

■本回函僅限台灣地區使用■

郵資已付　免貼郵票



寄件人：

地址：

電話：

性別：□男　□女　年齡：

職業：□就業　□在學

填表時間：　年　月　日

亞克傳承III 讀者意見調查表

首先電玩編輯部感謝各位讀者支持愛用精緻攻略本系列叢書【亞克傳承III】，在您購買使用本書後對編輯部的製作意見，我們非常期望和需要各界給予批評和指教，請您不吝費時填寫以下的意見調查問卷，提供我們下回更加精進的寶貴意見。

1. 您最喜歡的遊戲類型共有？□格鬥　□動作　□射擊
   □角色扮演　□模擬戰略　□冒險解謎　□賽車競速
   □牌桌方塊　□運動球類　□其他
2. 您購買本書的動機？□喜歡這款軟體　□受封面圖文吸引
   □發現書中有需要的資料　□是書系愛用者，習慣性購買
   □看到其他書報雜誌的廣告宣傳　□店家推薦，半推半就
   □臨時起義，喜歡就買　□有攻略需要　□其他
3. 您認為本書帶給您的實用度約佔全書？
   □30%以下　□31～50%　□51～70%　□71～80%
   □81～90%　□91～99%　□100%
4. 您看完書後，對於本書的編排總體的評價是？
   □非常好　□普普通通　□差的很　□不知道或無意見
5. 您覺得這本攻略對您的遊戲進行有幫助嗎？
   □有很大的幫助　□有一點幫助　□沒有幫助

將你要說的話寫在這裏吧！

____

____

____

____

____

____

____



精緻攻略本

尖端出版有限公司・超精緻攻略系列001
負 責 人/黃鎮隆
發 行 人/陳希芳
總 監 製/陳輝龍
編輯監製/張偉銘
總 編 輯/陳清淵
企劃主編/洪慶鐘
執行主編/張苑青
美術編輯/蔡淑菁
文字編輯/呂文琴、黃迺淳、楊詠婷、鄭美琴
攻略執行/黃耕雲、胡剛樸、林志峰、蔡易璋、廖世遠
國際版權室/許麗容、張雅慧
東京事務所:畑山哲哉
劃撥服務:劃撥組TEL:(02)22181582轉分機201
劃撥帳戶:尖端出版有限公司
劃撥帳號:05622663
總 經 銷:農學股份有限公司
地 址:台北縣新店市寶橋路235巷6弄6號2樓
法律顧問:蕭雄淋律師
地 址:台北市大安區師大路86巷15號1樓
香港地區總經銷:一代匯集
香港九龍旺角塘尾道64號龍駒企業大廈12樓B室
TEL:(852)2783-8102 FAX:(852)2782-1529
新加坡總代理:
RIO-TECH MAGAZINE DISTRIBUTION 26, LORONG41,GEYLAND RD SINGAPORE 387837 永達公司
TEL:002-65-96848630 FAX:002-65-7777072

1999年11月初版發行
新聞局登記版台業字第2680號

